AÇÃO GAMES

128 ESTRATÉGIAS

3451 - Ed. 6 - Cr$ 1.400,00

EDITORA AZUL

OS HERÓIS DOS QUADRINHOS ARRASAM NOS VIDEOGAMES

LANÇAMENTOS

- STREETS OF RAGE
- DECAPATTACK
- TWIN COBRA
- CRACK DOWN
- FLICKY (Mega)
- ULTIMA 4
- Y'S
- LINE OF FIRE
- MASTER CHESS (Master)

TOE JAM & EARL O GAME FUNK DO MEGA

SUPER NINTENDO TOTAL

COMO É O 16 BITS DOS AMERICANOS

AÇÃO GAMES CLUBE

CADERNO DE CLASSIFICADOS E SERVIÇOS

Master S

JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDD
COM O CARTUCHO JOGOS D

Aproveite que agora o Master System® II vem com o
Compre logo o seu que esta

SEGA

*Acompanha 1 joystick.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

ystem® II.*

NA MEMÓRIA E AGORA TAMBÉM E VERÃO NA EMBALAGEM.

cartucho Jogos de Verão totalmente grátis para você.
promoção é por tempo limitado.

*OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II E VENDIDOS SEPARADAMENTE.

TEC TOY

Garoto esperto sabe disso:

Game Boy e Case Boy® foram feitos um para o outro.*

Chegou agora o CASE BOY®, estojo de plástico injetado, que facilita o transporte, protege contra riscos, impacto e sujeira o Game Boy®, sem limitar os recursos do seu video game portátil. Seja o primeiro da turma a ter o CASE BOY®. Seus amigos vão babar de inveja!! CASE BOY® o estojo do Game Boy®.

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.

VENDAS NO ATACADO:
Tel: (011) 277-8091

A palavra do campeão.

Eu jogo com cartuchos INTERATIVE®, SACOU!!

Ivan Luis de Oliveira (Lobão), responsável pelas dicas de jogos da Dimensão Video e colaborador de revistas e jornais especializados, recordista em mais de 150 jogos

Você também pode ser fera no video game, igualzinho ao campeão Lobão. Os cartuchos INTERATIVE® tem sempre os lançamentos mais quentes e os jogos mais animados, prá você curtir numa boa.

CARTUCHOS INTERATIVE®:

PRÁ VOCÊ DETONAR!!

Chips do Brasil
IND. IMP. EXP. REPRES. LTDA.

O GAME BOY® É MARCA REGISTRADA NINTENDO® CORP. USA

NINTENDO® É MARCA REGISTRADA DA NINTENDO® CORP. USA

AÇÃO GAMES

SUPER NINTENDO
Conheça o novo videogame dos americanos e seus incríveis jogos
pág. 18

HERÓIS
Batman, Homem-Aranha e Rocketeer são três personagens dos quadrinhos que estão arrasando nos games
pág. 28

TOE JAM & EARL
Você vai curtir este game cheio de balanço da Sega e outros nove lançamentos para Mega e Master
pág. 32

START

Ligadona em tudo o que acontece no mundo dos jogos eletrônicos, AÇÃO GAMES traz pra você as informações mais quentes sobre o Super Nintendo — o videogame de 16 bits lançado há pouco nos Estados Unidos. Achamos importante que nossos leitores fiquem por dentro do que está rolando lá fora, pois mais cedo ou mais tarde esses fatos acabam acontecendo também por aqui. Um bom exemplo disso é que o portátil Game Boy está finalmente sendo trazido ao país pela C. Itoh, a representante da Nintendo no Brasil. Aos poucos, o gamemaníaco brasileiro está recebendo a atenção que merece e tendo acesso ao que de melhor existe no exterior. Até que enfim se lembraram da gente...

7 Cartas
Os leitores tiram dúvidas e dão o seu recado

10 SOS Games
Nossos pilotos têm a solução para o seu problema

14 Shots
Fique por dentro das novidades do Japão e dos EUA

42 Superestratégia Mega Drive
Com os segredos de *Sonic, The Hedgehog*

45 Top Secret Mega Drive
Descole novas dicas para *Mickey, Ghouls'n Ghosts* e *Thunder Force*

47 Top Secret Master System
Tem o código para começar *Ghostbusters* com muito dinheiro

48 Top Secret Nintendo
Trazendo a última parte de *Battletoads* e dicas inéditas

52 Portáteis
Agora, o Game Boy é vendido em todo o Brasil

54 Game Over
Compare o seu desempenho com os novos recordes dos leitores

56 Computer Games
Veja os lançamentos da Brasoft para o seu PC

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

Ação Games Clube
Procure nas páginas centrais da revista as novas ofertas dos classificados, dicas de locadoras e clubinhos

shopping VIDEO

LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100

(ATENDIMENTO 24 HORAS)

DDG (DDD GRÁTIS)

(021) 800-9102

FAX (021) 359-7631

- ATENDIMENTO 24 HORAS
- ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
- VIDEOGAMES - CARTUCHOS
- PISTOLAS - ACESSÓRIOS
- ESTOJOS - EXPOSITORES

PEDIDO MÍNIMO Cr$ 40.000, SEDEX GRÁTIS P/ COMPRAS SUPERIORES A Cr$ 160.000.

GRÁTIS ESTOJO COM FOTO

CADA Cr$ 24,900

Cr$ 33.900 GRÁTIS ESTOJO C/ FOTO

UM COUPON PARA VOCÊ
OUTRO PARA SEU AMIGO
ENVIE HOJE MESMO.

SIM - Desejo que enviem os produtos abaixo relacionados e autorizo o débito na conta corrente do meu Cartão de Crédito. Estou ciente que para pedido inferior a 05 títulos será acrescida as despesas postais de acordo com tabela da E.C.T.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Nome do Cartão: _____

Validade Até: Mês: _____ Ano: _____

Titular do Cartão: Nome: _____

DDD: _____ Fone: _____ Valor: _____

Assinatura

Remeter p/ Est. do Portela, 99-310 - Madureira - RJ - CEP 21351

PRONTA ENTREGA RIO I
R. São Francisco Xavier, 378 - A • Tijuca • CEP: 20550 • Rio de Janeiro - RJ
PABX (021) 284-1622 — 284-9500 • FAX (021) 264-2696

PRONTA ENTREGA RIO II
Estrada do Portela, 99/310 • Madureira • CEP: 21351 • Rio de Janeiro - RJ
Tels.: (021) 350-4966 — 390-2573 • FAX (021) 359-7631

CARTAS

PC

Sou usuário de microcomputador PC e estou interessado nos jogos da Brasoft. Gostaria de saber sobre catálogos de produtos e preços. Os games são em disquetes?

LEONARDO DA SILVA DOS SANTOS
Rio de Janeiro, RJ

Os games da Brasoft são comercializados na forma de disquetes de 5 1/4 polegadas, Leo. Agora, para obter catálogo de produtos e preços atualizados, o melhor é pedir estas informações diretamente à Brasoft, que fica na Avenida Paulista, 171, 12.º andar, CEP 01311. Você também pode procurar uma revenda autorizada em sua cidade. Anote aí: Só Software, Praia do Botafogo, 228, loja 12, fone 552-2991.

BRONCA

Comprei a AÇÃO GAMES número 2 e não encontrei os adesivos que, conforme o anúncio da TV, vinham junto com a revista. Reclamei com o dono da banca e ele disse que não tinha culpa. Não vou exigir nada da revista, até porque gosto muito dela, mas acho bom avisá-los para que isso não ocorra com outra pessoa.

MARCELO SILVEIRA CHAVES
Belo Horizonte, MG

Desculpe-nos pelo inconveniente, Marcelo. A tiragem da edição número 2 foi de quase 200 mil exemplares, e no meio de tantas revistas é comum que uma ou outra tenha algum defeito. Nestes casos, você tem todo o direito de pedir ao dono da banca para trocar a revista — ele não pode se recusar a fazer isto. Muito obrigado pelo toque e escreva-nos sempre que quiser, tá?

TARTARUGAS NINJA

Na edição número 1 de AÇÃO GAMES saíram uns códigos para ganhar mais vidas que eu não consegui fazer. Usei a seqüência de comandos em todos os lugares do jogo.

JORGE AUGUSTO SAAB
São Paulo, SP

Você tem que seguir as instruções direitinho, Jorge, senão a dica não funciona mesmo. Na revista diz para fazer o truque durante a tela de apresentação, que é aquela em que aparece o nome do jogo. Como esta tela fica no ar por poucos segundos, você precisa decorar a seqüência de comandos e ser capaz de fazê-la neste curto intervalo de tempo. Tentar repetir a dica em outra tela não iria mesmo adiantar. Note também que aquela superestratégia foi feita com um cartucho de padrão japonês, conforme destacamos. Os códigos, portanto, só funcionam com games deste padrão.

TROCA DE CANAIS

Mudar de canal enquanto se está jogando danifica o videogame? Vocês poderiam me mandar um catálogo com os jogos do Genesis nos Estados Unidos?

FÉLIX GARCIA LOPES JR
Araruama, RJ

Fique sossegado, Félix: a troca de canais não danifica nem o videogame nem a TV. Só não se esqueça de desligar o console para assistir à novela das oito — afinal, seu pai não é sócio da Light. Infelizmente não temos o catálogo de jogos para o Genesis, mas você pode tentar pedi-lo direto à Sega of America — Forbes BLVD, SO, San Francisco, CA94080. Agradecemos as dicas e responderemos suas dúvidas sobre jogos na próxima edição.

SHINOBI

Peguei meu jogo *The Revenge of Shinobi*, do Mega Drive, coloquei-o no console e liguei. Em seguida tirei o cartucho sem desligar o aparelho, pus em seu lugar o game *Altered Beast* e apertei o Reset. Em vez de *Revenge of Shinobi*, apareceu o nome Super Shinobi. Vocês poderiam me contar o que aconteceu?

EDUARDO BOVO
Araras, SP

Com esse procedimento, você fez com que seu Mega Drive se comportasse como se estivesse com dois cartuchos encaixados ao mesmo tempo. Houve um cruzamento de informações que provocou o surgimento do nome Super Shinobi, que é como o game se chama no Japão. Apesar da diferença de nome, os dois jogos são iguaizinhos, não havendo assim nenhuma alteração no comportamento do jogo em termos de grau de dificuldade, número de vidas, poderes especiais etc... Circula por aí uma série de truques desse tipo, mas temos advertido nossos leitores de que esse papo de trocar cartucho com o console ligado pode danificar o aparelho. Você teve sorte por não ter acontecido nada de errado, mas lembre-se do risco que poderá estar correndo da próxima vez.

FALHOU

Tenho um videogame VG 9000 (CCE) e um cartucho *Double Dragon 3*. Às vezes estou jogando este game e, de repente, ele se comporta como se estivesse em Pause. O problema é que esse Pause não tem volta. Será que o problema é falta de compatibilidade do console com o cartucho ou defeito?

ROGÉRIO HAYAMA
São Paulo, SP

Este problema que você nos descreveu é conhecido como tilt — uma parada repentina no funcionamento do game que só volta ao normal quando pressionado o botão Reset. As causas do tilt são várias: sujeira no encaixe do cartucho ou do console, cartucho mal colocado ou, o que é mais comum, com defeito. Experimente limpar seu cartucho com produtos apropriados (que você pode encontrar em locadoras) e checar se ele está encaixando bem no seu aparelho. Se nada disso funcionar, leve o cartucho até o

lugar onde comprou e peça para fazer uma troca, pois provavelmente ele estará com defeito.

TOP GAME

Pretendo comprar um videogame Top Game, da CCE, e gostaria de saber com quais cartuchos ele é compatível. A imagem e o som desse console são da mesma qualidade apresentada pelos outros?

WELLINGTON SANTOS
Mogi Guaçu, SP

Existem dois modelos de Top Game. O mais antigo é compatível com o padrão Nintendo japonês, enquanto o mais recente tem um duplo sistema de encaixe que permite o uso de cartuchos no formato japonês ou americano, sem a necessidade de adaptadores. Aconselhamos você a comprar este último modelo, pois, além de utilizar todos os cartuchos padrão Nintendo disponíveis — os originais americanos, japoneses, os da Gradiente, Super Charger, Dynacom, Milmar etc. —, este console saiu com joysticks melhores que os da primeira versão. Quanto ao padrão gráfico e sonoro, este videogame apresenta a mesma qualidade dos outros que seguem o padrão Nintendo.

LEITOR DO JAPÃO

Um mês depois de ter comprado a AÇÃO GAMES número 1, vim para o Japão estudar. Escrevo para saber se a revista continua sendo publicada, e nesse caso pedir um assinatura. Tenho um Super Famicom com nove jogos — *Super Mario 4*, *Final Fight* e *F-Zero* são alguns deles. Será que quando eu voltar para o Brasil as imagens do meu videogame vão aparecer em preto-e-branco na TV?

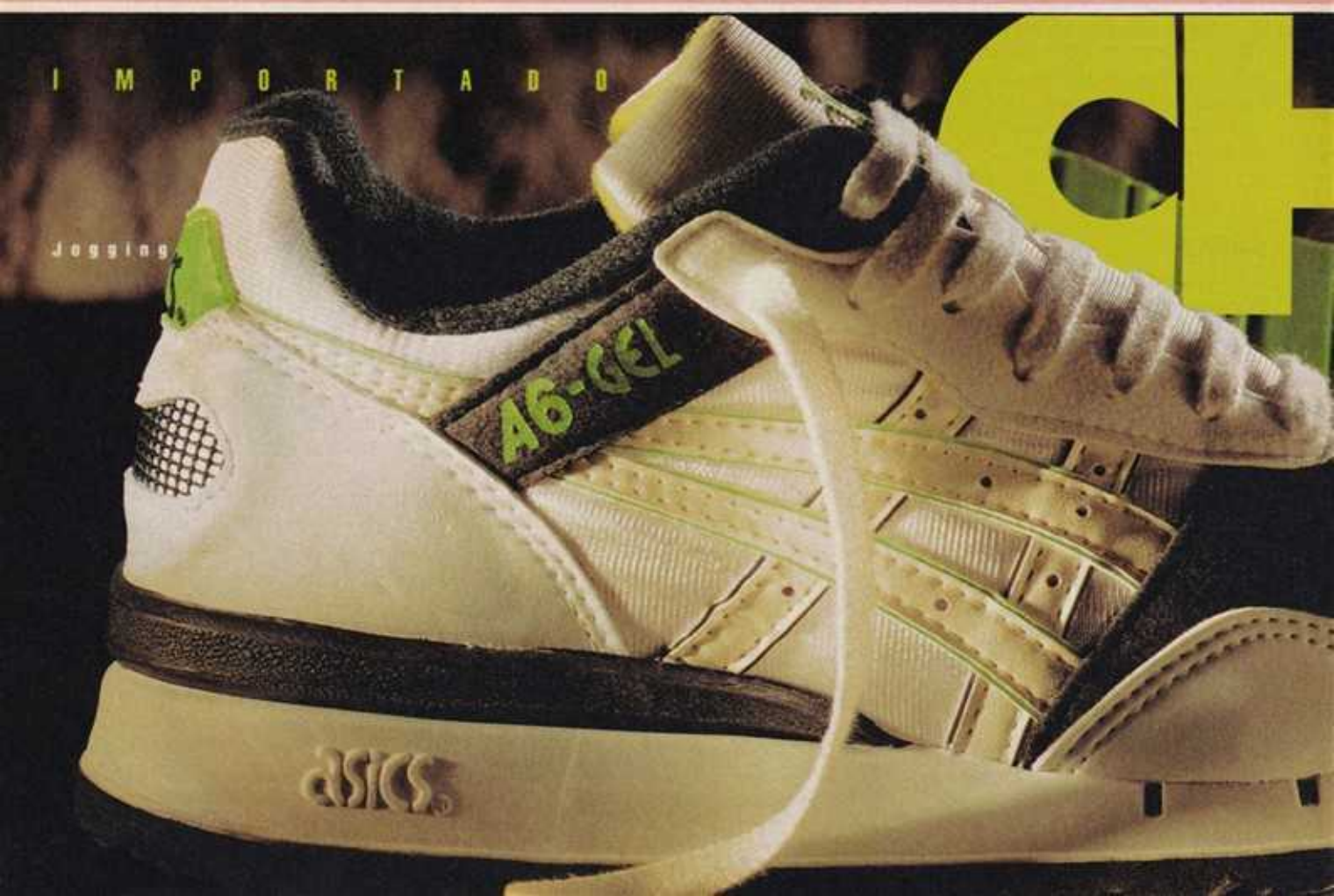
PAULO KAMAKURA
Tochigui-Ken Makashi Tamachi,
Japão

A chegada de sua carta à redação foi muito comemorada, Paulo. Afinal, você é o primeiro leitor internacional (chique, não?) que nos escreve. Estamos honrados. Enviamos pelo correio os números da AÇÃO GAMES que você não chegou a conhecer — saíram mais três depois que você foi embora. Enquanto não providenciamos o esquema de vendas por assinatura, mandaremos revistas todo mês para aí, OK? Todas as informações que você pediu e que temos condições de dar estão nelas. Respondendo à sua pergunta, o Super Famicom precisará realmente de uma transcodificação para ser usado no Brasil. É que o sistema de cores utilizado pelos aparelhos japoneses é o NTSC (assim como nos Estados Unidos), enquanto os brasileiros utilizam o sistema Pal-M. Assim, são três as suas opções: comprar uma televisão que já trabalha com os dois sistemas, comprar um aparelho transcodificador para ligar ao videogame e à televisão ou mandar transcodificar o próprio videogame. Escreva sempre para contar as novidades do Japão: adoraremos receber suas cartas. Até a próxima!

COMPATIBILIDADE

Gostaria de saber se o cartucho *Kung Fu*, do console Dynavision II, é o mesmo que *Kung Fu Master*. E o *Super Mario 2*, é a mesma coisa que o *Super Mario Bros 2*? Qual é o nome do adaptador de cartuchos do Master para o Mega Drive? O Mega tem pistola e óculos?

ALESSANDRO DOS SANTOS SABINO
Guarujá, SP



O game Kung Fu *é igual ao* Year Kung Fu *do MSX, enquanto o* Kung Fu Master *baseia-se num jogo feito para fliperama. Os dois, portanto, são diferentes. Já os games do* Super Mario *que você mencionou são iguais, sim. O nome do adaptador de fitas do Master para o Mega é Power Base Converter. O videogame de 16 bits da Sega não tem óculos nem pistola, mas você poderá usar estes acessórios do Master System quando estiver jogando com o Mega e seu adoptador.*

CATÁLOGOS

Gostaria de obter uma relação de cartuchos, catálogos, propagandas ou mesmo dicas para Mega Drive. Tenho um conhecido que vai viajar e pode me trazer jogos do exterior, e gostaria de saber o que pedir.

ALEXANDER DAL TORNO
Cachoeiro do Sul, RS

A melhor maneira de obter catálogos de jogos e dicas atualizadas para Mega Drive com regularidade é associar-se ao Mega Clube, um serviço que a Tec Toy oferece aos proprietários de seus videogames. O clube envia jornaizinhos a todos os associados e dá dicas de jogos por telefone. Esta é a melhor solução que podemos indicar até criarmos o nosso próprio sistema de correspondência regular com os leitores. Agora, se você quiser boas sugestões de games para comprar no exterior basta consultar nossa seção de lançamentos internacionais, que sempre traz novidades para o Mega Drive. O endereço do Mega Clube é av. Ermano Marchetti, 576 — CEP 05038, SP.

PIRATARIA

O que devemos fazer quando compramos ou alugamos um cartucho pirata?

LUIS ROGERIO M. DA SILVA
BRUNO DA SILVA MACHADO
Salvador, BA

Não se preocupem, garotos, pois cartucho pirata é o que mais existe atualmente no Brasil — particularmente os do sistema Nintendo. Todo cartucho de videogame produzido e comercializado sem a licença dos fabricantes é considerado pirata. O consumidor não tem nenhuma culpa disso, mas deve estar esperto para os inconvenientes dos games piratas — é que muitos deles são diferentes dos originais, não vêm com manual ou apresentam defeitos de fabricação. Com a vinda da Nintendo para o Brasil, que deve acontecer até o final do ano, é provável que os games piratas desapareçam do mercado.

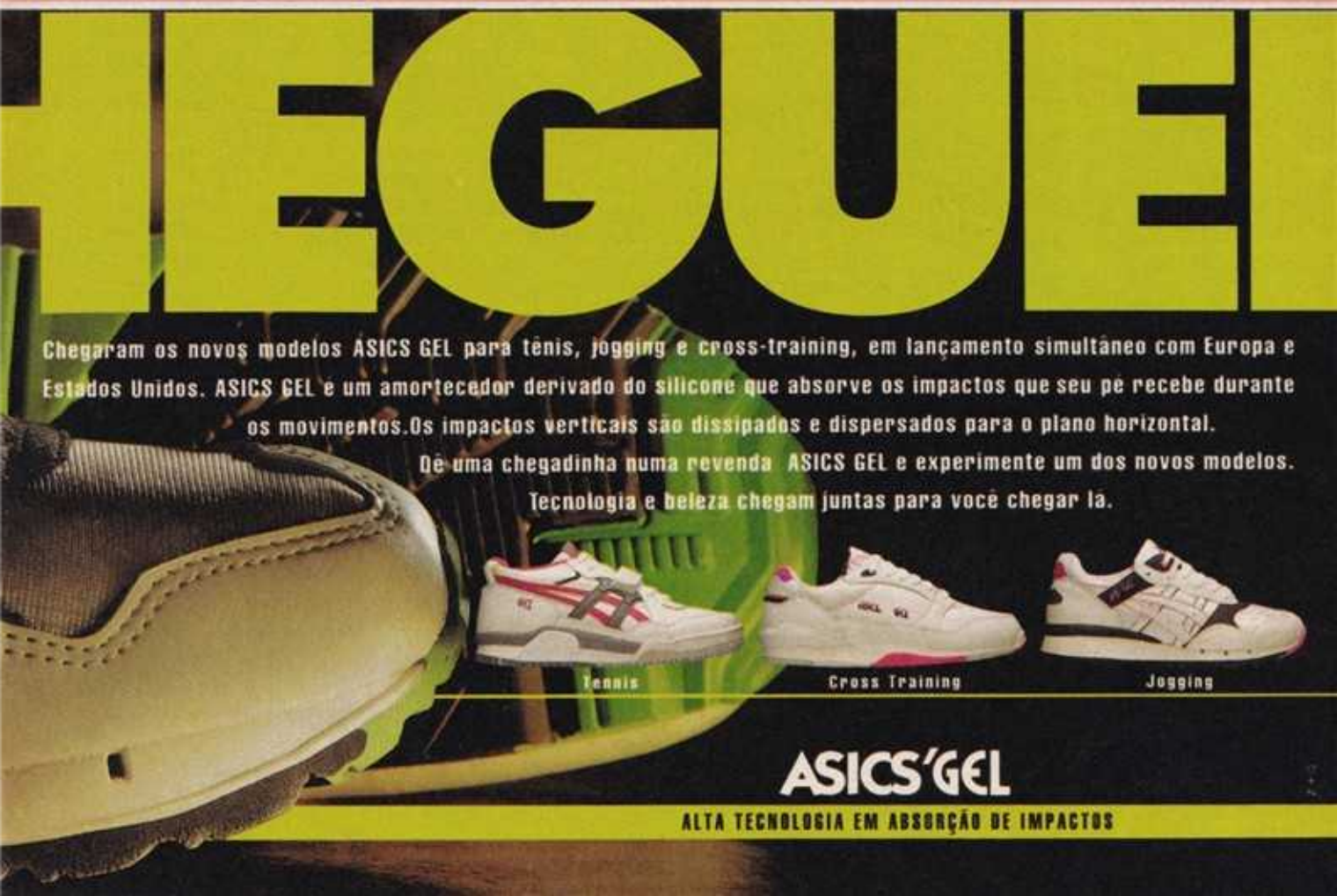
PIT FIGHTER

Existe o jogo *Pit Fighter* para Mega Drive? Suas características seriam iguais às do fliperama?

GUILHERME AUGUSTO MARTINS
São Paulo, SP

Existe, sim, Guilherme, e o game é idêntico à versão do fliperama. Por enquanto está disponível apenas no exterior.

Cartas para **Ação Games** *— Caixa Postal 66254, CEP 05749, SP. Diga o que você mais curte, o que pode ser melhorado ou quais matérias gostaria de ver nas próximas edições. A revista reserva-se o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.*


HEGUE
Chegaram os novos modelos ASICS GEL para tênis, jogging e cross-training, em lançamento simultâneo com Europa e Estados Unidos. ASICS GEL é um amortecedor derivado do silicone que absorve os impactos que seu pé recebe durante os movimentos. Os impactos verticais são dissipados e dispersados para o plano horizontal.
Dê uma chegadinha numa revenda ASICS GEL e experimente um dos novos modelos.
Tecnologia e beleza chegam juntas para você chegar lá.
Tennis
Cross Training
Jogging
ASICS'GEL
ALTA TECNOLOGIA EM ABSORÇÃO DE IMPACTOS

S.O.S. GAMES

MEGA MAN 3 (Nintendo)

Quem são os personagens que ficam aparecendo na parte de baixo da tela, quando o jogo termina? De quem é o rosto para onde Mega Man fica olhando depois?
BERNARDO B. DE LIMA
São Luís, MA

As carinhas que aparecem na seqüência final do jogo são as de alguns inimigos que Mega Man enfrenta no jogo: Iceman, Bombman, Fireman, Cutman, Gutsman e Elecman. A garota que aparece chama-se Roll e é a empregada-robô do Mega Man. Por último, o rosto misterioso que o herói fica olhando no final é seu irmão — um outro robô muito parecido com o Mega Man criado pelo Dr. Light, mas que não deu certo.

Gostaria de saber de algum truque para derrotar o Dr. Willy na parte em que ele vira ET. Já sei que é preciso usar a arma do Bubble Man, mas e depois?
FERNANDO ANTONELLI
Guaíra, SP

Você escolheu corretamente a arma, Fernando: Bubble Gun é a única que faz efeito. Ao enfrentar o Dr. Willy, afasta-se quando ele estiver em cima e aproxime-se quando ele chegar próximo ao chão. Nesse momento, chegue perto e atire duas bolhas. Repita a operação até detonar com o velhinho.

EXCITE BIKE (Nintendo)

Para que servem as funções Save e Load, que aparecem neste jogo?
JONAS ROBERTO BRUM
Novo Hamburgo, RS

Você já deve saber que Excite Bike *é um jogo que possibilita ao jogador desenhar sua própria pista de corrida, usando para isso a função Edit. O Save serve para gravar o traçado que você definiu — desta forma, ele poderá ser usado sempre que se quiser, mesmo que o videogame seja desligado. Já para usar esta pista que ficou gravada, basta acionar a função Load.*

MICKEY MOUSE (Mega)

Comprei recentemente os jogos *D.J. Boy, Dick Tracy, Thunder Force 3* e *Mickey Mouse*. Vocês teriam dicas para estes jogos?
PETER MAX FINZSCH
São Leopoldo, RS

Com exceção do Mickey Mouse, *todos os demais jogos ainda não foram lançados no Brasil e por isso nossos pilotos não os conhecem bem, Peter. Há porém uma diquinha do* Thunder Force 3 *que demos para a carta da Vanessa, nesta mesma seção. Bem vamos então ao* Mickey Mouse: *seu maior desafio será enfrentar a bruxa Mizrabel e para isso é preciso cercá-la com a bolha da Minie. A bruxa desaparece e surge novamente em um lugar diferente, e você precisa ficar muito esperto para que ela não o pegue. No momento em que Mizrabel aparecer abaixo de você, espere que ela atire suas mágicas e então caia de bumbum na cabeça dela. Repita a operação várias vezes.*

TARTARUGAS NINJA 1 (Nintendo)

Vocês conhecem algum truque para obter vidas extras ou energia infinita nos jogos *Tartarugas 1* e *Ninja Gaiden 2*?
FABIO ROMEU
Brasília, DF

O Ninja Gaiden 2, *infelizmente, não tem nenhum macete deste tipo — você vai ter que ganhar mesmo na raça. Para o* Tartarugas 1 *existe apenas seleção de estágio para ajudá-lo a chegar mais rapidamente ao final do jogo. Para consegui-la, aperte o botão Select durante a tela de apresentação. A dica funciona com cartuchos padrão japonês.*

DOUBLE DRAGON (Master)

Qual é a dica para fazer um placar de 9 999 990 neste jogo? Eu já cheguei ao final dele várias vezes, já salvei a mocinha, fiz tudo que é possível, mas nem cheguei perto desse recorde.
MÁRCIO ARAÚJO DE SÁ RIBEIRO
Curitiba, PR

Não fique tão inconformado, Márcio, pois a manha para conseguir tantos pontos pode ser apenas a paciência. Como não existe fase secreta ou qualquer outro truque milagroso, faça o seguinte: selecione o modo dois jogadores e faça um descer porrada no outro. Colocando fita crepe no controle 2, de forma que o botão 1 e o lado esquerdo do Direcional fiquem permanentemente apertados, você só precisa socar o outro personagem no canto esquerdo da tela e mais nada. Depois de muita pancada, seu placar chegará e este incrível recorde.

SPACE HARRIER 3D/ AFTER BURNER (Master)

Tem Continue ou seleção de fases no *Space Harrier*? Por que o truque para dar Continue no *After Burner*, apertando Pause 100 vezes, não funciona conosco?
EQUIPE GAMES LAGES
Lages, SC

O game *Space Harrier 3D* não tem seleção de fases, mas para conseguir o Continue basta apertar os botões 2, 1, 2, 1 e 1, nesta ordem, quando aparecer a mensagem Game Over. Quanto ao truque do *After Burner*, que publicamos em edições passadas, não só vocês como também outros leitores queixaram-se dessa dica — que está em revistas americanas e no próprio arquivo da Tec Toy. Em todo o caso, aí vai outra para substituí-la: para obter o Continue, aperte simultaneamente os botões Direcional para cima, 1 e 2, quando surge o Game Over. Quanto à dica que vocês pediram em sua carta para o Fantasy Star, responderemos na próxima edição, pois nesta aqui faltou espaço, tá?

CHOPFLITER (Master)

Tem algum truque para me ajudar a passar da terceira fase neste jogo?
FABIAN DE AZEVEDO
Jacareí, SP

Chopfliter *é um game que requer pura habilidade manual, Fabian, e o único jeito de prosseguir é treinar bastante. Enquanto você tenta, é possível dar pelo menos uma espiada nos estágios seguintes através da seleção de fases. Anote aí: durante a tela de apresentação, antes que o primeiro helicóptero comece a atirar, use a sequência de comandos para cima, para baixo, esquerda, direita e botão 1. Aí surge uma outra tela com outro helicóptero, você usa a sequência para cima, direita, para baixo, esquerda e botão 1. Aparece aí uma tela preta para você fazer a seleção de fase.*

THUNDER FORCE 2 E 3 (Mega)

Gostaria que vocês me ajudassem nos seguintes jogos: *Super Shinobi, Alex Kidd in Enchanted Castle, Sonic* e *Thunder Force 2* e *3*. Existem segredos, passagens secretas ou algo mais?
VANESSA M. MARTINS
Santos, SP

Os games do Shinobi e do Alex Kidd já foram temas de superestratégias em edições passadas, Vanessa (números 1 e 3, respectivamente), bastando você consultá-las para saber um montão de truques. Sonic The Hedgehog, *como já deve ter percebido, é justamente o tema da superestratégia de Mega Drive desta edição — que sorte, hein? Já para o* Thunder Force 2, *a manha é apertar os botões A e B durante a tela de apresentação, uma ou duas vezes, e em seguida o Start: com isso você irá para uma tela de seleção de fases. Para o* Thunder Force 3, *experimente esta dica enviada pelo leitor Marcos Augusto Riemer Barbosa, de Paranavaí (Paraná): a qualquer momento é possível recarregar todas as armas de sua nave, bastando pausar o jogo e dar seqüência de comandos Direcional para cima dez vezes, B, Direcional para baixo duas vezes, B seis vezes, A e Start.*

MICKEY MOUSE (Master)

Como fazer para vencer o relógio?
FABIO BENIDES
Novo Hamburgo, RS

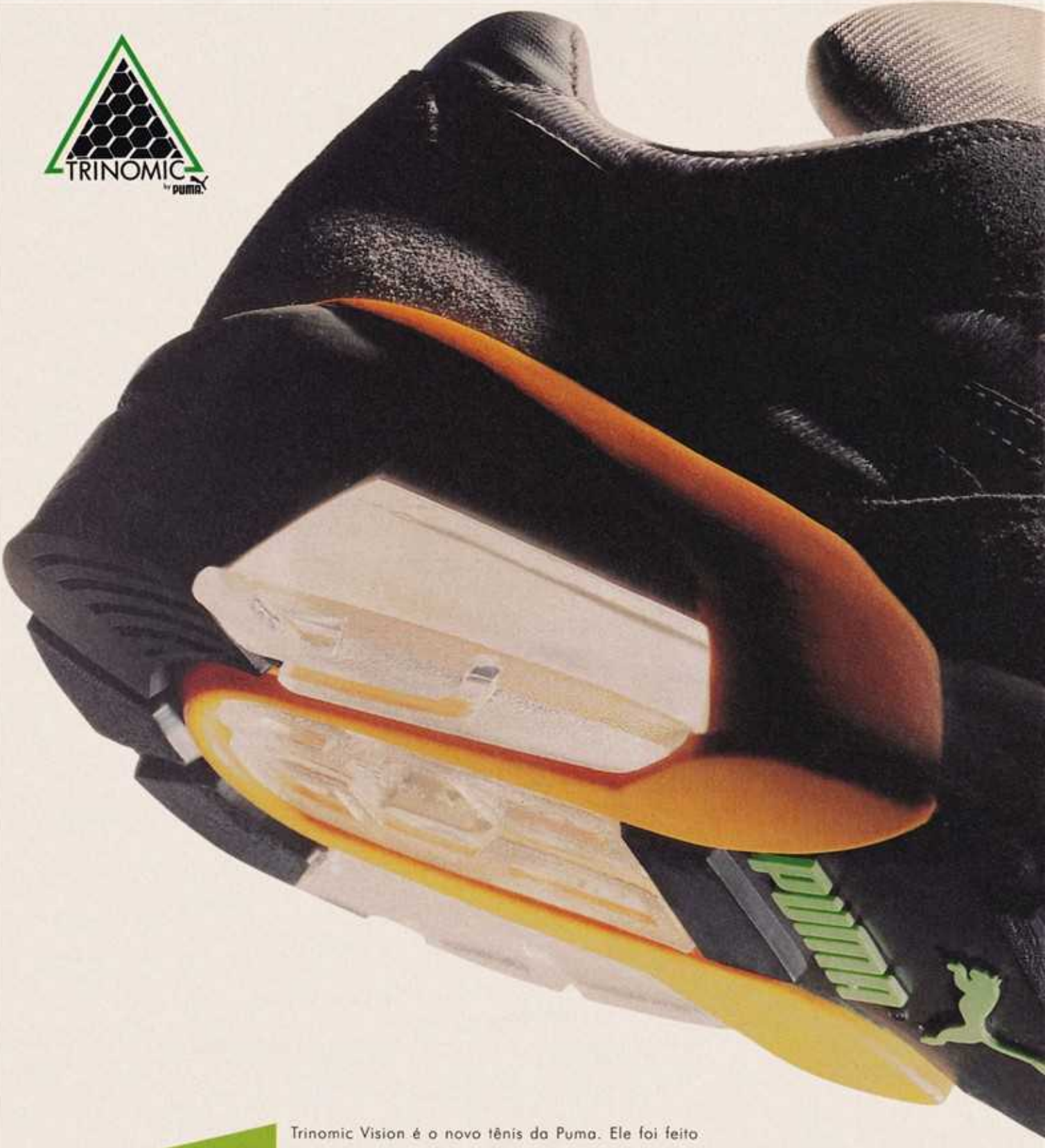
Você tem que fazer o Mickey cair sentado no mostrador do relógio, que se solta e fica zanzando. Fique sacando o padrão de movimento dele e ataque quando der uma brecha.

BATMAN (Nintendo)

Gostaria de alguma dica que me ajudasse a passar da fase 3-1 e para chegar ao final do jogo, pois acho *Batman* muito difícil.
RODRIGO FERRACINI
Londrina, PR

Batman *é um jogo para calejar os dedos, e chegar ao seu final depende muito de habilidade manual. Para passar pela fase 3-1, não há nenhum truque específico. Talvez a solução para o seu caso seja pular este estágio através da seleção de fases, que você obtém apertando esta seqüência durante a tela de apresentação:*
A, B, B e mais quatro vezes o A: você vai para a fase 4.
A, B, B e mais 5 vezes o A: você vai para a fase 5 e assim sucessivamente para outros estágios.

PRECISA DE SOCORRO?
Mande uma carta para a redação de AÇÃO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 5777, 3.º andar, CEP 05479



PUMA

TRINOMIC VISION

MACHTS MIT QUALITÄT

Trinomic Vision é o novo tênis da Puma. Ele foi feito exclusivamente pra quem pratica jogging. Por causa do seu sistema Trinomic, você vai ter mais estabilidade, mais flexibilidade e muito mais aderência ao solo na hora de decolar. Fora que, provavelmente, vai ter o tênis mais bonito da pista. A gente não vai pedir pra você ir voando comprar um. Mesmo porque você não vai conseguir voar com esse seu tênis aí. Mas bem que você podia vir correndo. Trinomic Vision vai ficar pouco tempo nas lojas.

QUEM DISSE QUE
O HOMEM
NÃO FOI FEITO
PARA VOAR?
W/Brasil

SHOTS

RANKING DOS GAMES NINTENDO NOS EUA

Aí vem Barbie

Cada vez mais, o videogame deixa de ser coisa de Clube do Bolinha. As meninas vão largar as panelinhas e correr para os joysticks com *Barbie*, game que a Hi-Tech Expressions está lançando nos Estados Unidos para o sistema Nintendo de 8 bits. Barbie é convidada para um badaladissimo baile a fantasia, mas (mulheres!) descobre que não tem roupa adequada. Como ela está a fim de ir translumbrante a este baile, sai à procura das peças e acessórios de que precisa em mundos mágicos. Programão para as garotas.

Pintando e bordando com Super Mário

Walkman, chaveirinhos, bonés, camisetas, chocolates e até telefones são alguns dos produtos com a cara do Super Mário nos Estados Unidos. Mas a forte presença do personagem não pára por aí. A Nintendo of America está lançando livrinhos (Adventure Books) com aventuras do herói bigodudo. Cada livro conta uma história diferente, e ainda tem quebra-cabeças e enigmas para os leitores resolverem. Se ainda não existia o "livrogame", acabam de inventar um.

Outros produtos recentes na prateleira do Super Mário são os programas de computador que desenham os personagens do Reino dos Cogumelos — incluindo Luigi, a princesa Toadstoll, as tartarugas e muitos outros. Com o software Super Mário Print World é possível fazer cartas, convites de aniversário, cartões e tudo mais que pintar na cabeça. O programa é comercializado nos FUA em versões compatíveis com o IBM-PC, Apple e Amiga.

O que está rolando no Japão

■ Nosso correspondente no Japão, Angelo Ishi, dá as últimas notícias do que anda acontecendo na pátria dos videogames. *Ninja Gaiden 3*, da Techno, é atualmente o jogo mais badalado na categoria Famicom (o Nintendo de 8 bits). Neste episódio, o ninja Ryu é acusado de um crime que não cometeu e parte em busca de justiça. O restante da história você encontra nesta edição.

■A moçada que curte o Super Famicom está às voltas com *Final Fantasy 4*, da Square. O jogo tem um pique de estratégia militar e visual chocante, onde o realismo é tanto que os garotos japoneses ficam vidrados nos (hum, hum) trajes íntimos da heroína Rosa. É mole?

■Na categoria Game Boy está estourando *Dracula Dendetsu 2* (em português, a Lenda de Drácula), da Konami. Um jogo de terror e suspense que pode ser jogado na ordem de estágios que se quiser.

■A galera do Mega Drive elege *Eirian Sutcomu* (Alien Storm) como "the best game" da temporada. Para salvar a cidade que foi assolada por aliens grotescos, o jogador deve escolher entre três "alien busters". Este game, que é da própria Sega, tem oito estágios.

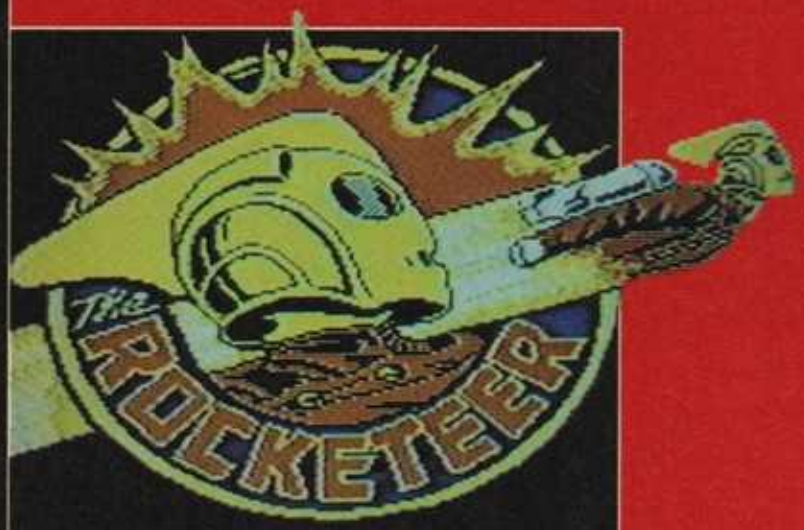
■Por enquanto é só, pessoal! Na próxima edição nosso correspondente volta com mais novidades.

Ligue-se no último levantamento sobre os games mais jogados nos Estados Unidos. Fonte: Revista Nintendo Power.

Posição	Game	Há quantos meses no ranking
1	Super Mario Bros. 3	22
2	Tartarugas Ninja 2	9
3	Mega Man 3	9
4	Final Fantasy	12
5	Dragon Warrior 2	8
6	Tetris	18
7	Crystalis	10
8	Bart Simpson vs. Space Mutants	4
9	Startropics	5
10	Doctor Mario	7

Duro de Matar, em breve na telinha

Quem se amarrou no filme *Duro de Matar*, com Bruce Willis, vai gostar de saber que esta superaventura terá em breve uma versão para videogame. Título para Nintendo? Die Hard está sendo desenvolvido pela Activision com o uso de recursos de inteligência artificial — uma sofisticada linguagem de programação que faz os personagens do game ficarem mais espertos. Com ela, os inimigos ficam cada vez mais difíceis de ser batidos e complicam muito a sua vida. Vamos esperar seu lançamento nos States para conferir se este game é duro de matar mesmo.



Nova distribuidora esquenta o mercado

Se você está louco atrás de games como *Battletoads* e *Rocketeer*, anime-se: a Chips do Brasil, uma nova distribuidora de games padrão Nintendo, está importando games quentíssimos como estes e muitos outros. A linha de cartuchos comercializada pela empresa chama-se Interative, está disponível nos padrões 60 e 72 pinos e pode ser encontrada em lojas como Mesbla e Fotoptica. Agora, anote aí outros superlançamentos que a Chips está colocando no mercado brasileiro:

Hunting of the Red October, *Super Dynamo*, *Kid Ikarus*, *Totally Rad*, *Astyanax*, *Scat*, *Robocop 2*, *Harlem Globetrotters*, *NY Yankers* e *After Burner*, todos de grande sucesso nos EUA. Confira na próxima AÇÃO GAMES como são estes jogos.

Nintendo: mais 87 novos games até o final do ano

Durante a feira de eletrônica de consumo de Chicago (Consumers Electronics Show) em junho, nos EUA, a Nintendo e suas parceiras na produção de jogos mostraram nada menos que 87 novos títulos em lançamento até o final deste ano. Fique sabendo em primeira mão os melhores games que ainda vêm por aí.

Batman 2 — O Coringa não morreu e coloca novamente em perigo a paz de Gotham City.

Capitão Planeta — O herói do seriado para a TV envolve-se numa cruzada ecológica para salvar o planeta da poluição e desastres nucleares.

Contra Force — Terceiro capítulo da série *Contra* com gráficos, sons e pancadas mais chocantes do que nunca.

The Flash — O homem mais rápido do planeta cruza as telas dos videogames na interminável luta contra o crime.

Os Flintstones — Fred e Barney precisam salvar seus animais de estimação (Dino e Hoppy), que foram seqüestrados por um alien.

G.I. Joe — O General Hawk e seu esquadrão estão de volta para enfrentar o Comando Cobra em uma aventura de ação e estratégia.

Home Alone — Baseado no filme *Esqueceram de Mim* (título em português), este game narra as aventuras do garoto que foi esquecido em casa pelos pais e combate ladrões que querem fazer um assalto.

COMPACT DISC: O FUTURO DOS VIDEOGAMES

Os consoles de quarta geração, com 16 bits, ainda não são o limite da sofisticada indústria do videogame. Sega, Nintendo e NEC estão partindo firme para o próximo passo na evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: os sistemas em Compact Disc Laser.

Mega CD, a sensação do momento

A resposta da Sega para o lançamento do Super Famicom é a unidade de jogos em CD para o Mega Drive. O Mega CD, como foi batizado o aparelho, está sendo lançado no Japão neste final de ano, devendo chegar aos Estados Unidos na metade de 92. A intenção da Sega era arrasar, e ela realmente conseguiu. Desenvolveu um aparelho com a incrível velocidade de processamento de 12,5 MHz (mais que o triplo do Super Famicom), 6 Megabits de memória, capacidade para efeitos de imagem como rotação e zoom e oito canais de áudio. Com oito canais, os sons produzidos pelo videogame não ficam devendo nada aos dos fliperamas em termos de qualidade — as vozes, por exemplo, parecem reais.

Outra característica interessante do Mega CD é que ele também toca discos laser de áudio de três e cinco polegadas. É isso aí: nos intervalos entre os jogos, você pode ouvir aquele disco do Guns N'Roses na maior. Os primeiros jogos para ele são todos desconhecidos: um deles chama-se *RPG* e parece-se muito com *Fantasy Star*. Até o Natal, os japoneses esperam contar com pelo menos seis jogos ao todo. E isso é só o começo, pois 30 empresas já foram licenciadas pela Sega para produzir games para o Mega CD.

Ficha técnica: Mega CD
Processador - MC 68000
Efeitos especiais - Rotação e Zoom
Memória ROM - 1 Megabit Bios
Memória RAM - 6 Megabit
Velocidade - 12,5 Mitz
Audio - 8 canais PCM

Nintendo também quer ter um

Recentemente, a Nintendo assinou um acordo com a Philips para o desenvolvimento de um sistema de jogos em CD para o Super Famicom. Imagine se a grande Nintendo não iria entrar nessa também... Por enquanto, pouca coisa se pode adiantar sobre o projeto. Sabe-se apenas que a data de lançamento prevista no Japão é final do próximo ano. *Super Mario, Zelda* e *Donkey Kong* serão provavelmente seus primeiros jogos.

Cara nova para o PC Engine

Primeiro videogame a ganhar jogos em Compact Disc Laser, o PC Engine, da NEC, está sendo remodelado. Em sua nova versão, o videogame passa a se chamar PC Engine Duo e a vir com a unidade de leitura de CD embutida. Com isso, o console fica com duas entradas: uma para os cartuchos normais e outro para os CDs. E tem mais: para o cúmulo da sofisticação, o Duo tem uma televisão de cristal líquido de 5 polegadas com uma excelente resolução. Esses japoneses... Todas estas novidades, obviamente, estão sendo acompanhadas de melhorias técnicas no aparelho para deixá-lo mais poderoso. Assim, a memória interna do PC Engine está sendo ampliada de 64 kbits para 2 Megabits.

CD, até os arcades

É isso aí. A fabricante de vídeo arcade games (fliperamas) Data East, dos Estados Unidos, acaba de anunciar o surgimento de uma nova geração de máquinas com CPU de 32 bits (uau!) e jogos em CD. A nova linha de arcades, batizada de Interactive Video Game System, exibe gráficos com um grau de intensidade e realismo jamais visto. Na foto, você confere que essa afirmação não é um exagero: repare que imagem radical! O jogo que aparece aí é *Thunderstorm*, game de ação com um helicóptero. As primeiras destas máquinas já estão sendo instaladas no Japão.

A ESCOLHA É SUA

Você escolheu o melhor videogame, escolheu o melhor jogo.

Agora, na hora de escolher o joystick, escolha o melhor. O de resposta mais rápida, o mais confortável, mais forte, mais durável, aquele que melhor se adapta ao seu estilo.

Seu joystick só pode ser POWERTRON!

Para receber mais informações escreva para:

POWERTRON,
O JOYSTICK PRO.
R. dos Gusmões, 414 -
CEP 01212 - S. Paulo - SP

O joystick POWERTRON é disponível em 7 modelos:

POWERTRON I	–	Compatível com sistema Atari.
POWERTRON II	–	Compatível com sistema Sega.
POWERTRON III	–	Compatível com sistema Nintendo (Top Game e Phantom System)
POWERTRON IV	–	Compatível com Dynavision II
ATAK	–	Compatível com sistema Atari.
ATAK II	–	Compatível com sistema Sega.
ST 5000	–	Compatível com sistema Atari.

POWER TRON®

O JOYSTICK PRO

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

ago91

Super NES

Lançado nos EUA o videogame de 16 bits da Nintendo

Para muitos americanos, 2 de setembro foi o dia mais esperado do ano. Nesta data chegou às lojas dos Estados Unidos o videogame Super Nintendo — a versão americana do Super Famicom, de 16 bits. Com o preço de 200 dólares, ele vem com um design diferente do original japonês e um cartucho *Super Mario World*, para a alegria de seus fãs. Certamente, o Super Nintendo (ou Super NES, como já foi apelidado) causará nos States a mesma euforia que seu irmão Super Famicom provocou no Japão, onde em apenas seis meses foram vendidas 1,5 milhão de unidades. Isto é mais ou menos a soma dos videogames de terceira e quarta geração vendidos nos últimos anos em todo o Brasil.

Comparação	Super NES X	Mega Drive
Velocidade de processamento	3,6 MHz	7,6 MHz
Palheta de cores	32.768	512
Cores simultâneas	256	64
Resolução gráfica	512 x 488 pontos	320 x 224 pontos
Memória interna	8 Megabits	4 Megabits

A alma do Super NES é o processador 65816, um avançado chip que, entre outras coisas (veja o quadro), é capaz de coordenar a movimentação de 128 sprites simultaneamente na tela. Sprite é todo elemento gráfico que se mexe — personagem, tiro, nave, carro etc.. Outra característica marcante do aparelho são os efeitos zoom e rotação de imagem, que dão um visual ainda mais chocante a jogos como Pilotwings, um fantástico simulador de vôo. O modo gráfico que gera esses efeitos é chamado de Mode 7, uma verdadeira arma secreta do Super NES. E, pra arrematar, basta dizer que o sistema tem um processador Sony de 8 bits só para cuidar dos oito canais de som digital. Agora responda: a Nintendo caprichou ou não em seu novo videogame?

F-ZERO

Os carros de Fórmula 1 são máquinas do passado. *F-Zero* é um incrível simulador de corrida do futuro. Os carros não têm rodas e podem chegar a 600 km por hora. São três níveis de muita emoção. Você tem que conseguir ao menos a terceira colocação para terminar o conjunto de circuitos de cada nível. Não é nada fácil.

Nos boxes do futuro, o combustível vem do céu. Uma grande nave lança raios de energia para reabastecer seu carro.

Controle bem a inclinação para o carro não raspar no chão.

Use as rampas para fazer ultrapassagens por cima.

SUPER MARIO WORLD

Apelidado de *Super Mário 4*, o novo game tem quase cem fases de aventura. Desta vez, Mário percorre os mundos ao lado de um dinossauro simpático e guloso. Ele pode comer a maioria dos objetos e inimigos que encontra pela frente.
Outra novidade é um baú para Mário guardar os poderes que vai encontrando pelo caminho. É a sua salvação para quando você erra e Mário fica pequeno. Se houver cogumelos guardados, um deles irá cair no meio da tela. É só pegar e detonar pra frente.

A supercapa vira pára-quedas e a descida fica mais lenta.

Na Ghost House, Mário encontra fantasmas enormes que morrem de medo dele.

O dinossauro trucida o que passar pela frente: pisa em ovos, engole tartarugas e cospe-as como bolas de fogo.

Pilotwings

Voando de pára-quedas, treine bem sua pontaria para acertar o alvo.

É um dos mais chocantes simuladores de esportes e combate aéreo já feitos para videogame. Mostra todos os recursos do Super NES. *Pilotwings* tem quatro modalidades principais de vôo. O jogo começa com salto de pára-quedas e pilotagem de biplano. Nas fases seguintes, você pilota um foguete portátil parecido com o do herói Rocketeer, uma asa-delta e um potente helicóptero de guerra. Todos os vôos podem ser feitos à noite. É uma prova de fogo para seu senso de direção e habilidade.

O vôo de biplano exige uma aterrissagem perfeita. Caso contrário, sua aeronave se espatifa no chão.

Durante o vôo com foguete portátil, mostre a sua habilidade pousando no alvo móvel.

Desvie das bases artilheiras para realizar o pouso de helicóptero no campo inimigo.

imagem simulada do próprio jogo

SEGA

Responda depressa: qual é o único videogame portátil que tem 4096 cores, joga os maiores sucessos do Mega Drive e do Master System e funciona até no escuro?

cartuchos vendidos separadamente

Resposta rápida: Game Gear. Game Gear está aqui, com a sua famosa tela de cristal líquido, cores sensacionais e definição de imagem surpreendente. Game Gear não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo adaptador para tomada comum* e para isqueiro de automóvel* e pode ser ligado a outro Game Gear*, para aumentar ainda mais a emoção. Game Gear só podia ser coisa da Tec Toy.

*acessórios opcionais

GAME GEAR

ACTRAISER

Este game explora ao máximo a capacidade de gráficos e sons do Super NES. As músicas são tão bem-feitas que parece que você está ouvindo uma sinfonia enquanto joga. Além disso, traz cenários superdetalhados e o que há de melhor em estratégia e ação.

Em *Actraiser*, você é um deus que precisa povoar um mundo. Um anjo é escolhido para ajudá-lo a cuidar dos povoados que serão formados.

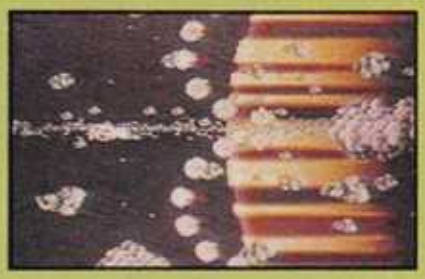
O anjo da guarda controla os fenômenos da natureza. Se algum lugar precisa de água, ele faz chover ali.

Este é o lugar escolhido para a construção da nova cidade.

Um guerreiro semideus sai à procura do monstro para expulsá-lo da terra que será povoada.

SUPER R-TYPE

O clássico do Master System ganha uma versão chocante no Super NES. A essência do jogo continua a mesma: combina tiros com estratégia em uma alucinante guerra interestelar. Sua missão é enfrentar o poderoso império Bydo. Gráficos e sons incríveis garantem muita aventura e emoção.



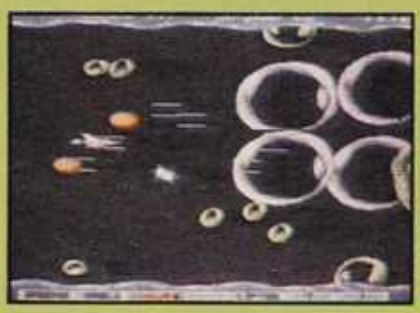
Ao se aproximar do planeta, a nave se perde no meio de tantos obstáculos.

GRADIUS III

Chega a versão para o Super NES deste incrível jogo de aventura interestelar. Seu objetivo em *Gradius 3* é atravessar o império de Bacterion e destruir a grande vilã Mãe Cérebro. Para vencer este desafio, você dispõe de um arsenal nunca visto: 24 tipos de arma. É preciso conhecer bem cada uma delas para detonar todos os vilões das 11 fases. Ação pura.

A nave dispõe de 24 tipos de arma. Cada fase exige uma combinação diferente delas.

Você vai precisar de muita habilidade e coragem para enfrentar estes vilões gigantes.



Para vencer estas bolhas assassinas, o piloto se cerca de satélites que protegem a nave e que também atiram.

DARIUS TWIN

Mistura os melhores elementos de *Darius Twin 1* e *2*, mas é muito mais radical. Você tem à disposição uma quantidade enorme de armas e vai precisar de cada uma delas para passar pelas fases. Os gráficos são muito detalhados, e os vilões são gigantescos e horripilantes. Game para dois jogadores.

Cada estágio corresponde a um planeta. Você escolhe por onde quer começar.

Em certos estágios, os monstros aparecem em dupla.

Em outras fases, os monstrengos mal cabem na tela.

SIMCITY

Depois do sucesso nos computadores, esse jogo tipo adventure ganha versão para o Super NES. Você recebe um terreno vazio para construir e cuidar de uma cidade, como se fosse o prefeito. O objetivo é fazer a cidade crescer e evitar as catástrofes, como furacões.

Você escolhe em que ritmo quer construir sua cidade. Pode ir de rápido até devagar quase parando.

Para equipar sua cidade, escolha os itens que estão nos desenhos à esquerda e acima da tela.

TRANSAMÉRICA

FM 100,1

T & C GOLF

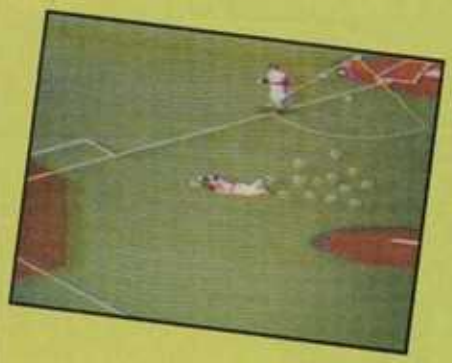
É um simulador de jogo de golfe em 3D. Você domina todas as variáveis do jogo: o ângulo da jogada, a direção do vento, o tipo de taco, o ponto onde quer que o taco bata na bola, a força da tacada. O realismo do *T & C Golf* chega até o som. Como golfe é um esporte que exige muita concentração, você só escuta uns passarinhos de fundo musical.

Antes de acertar os buracos, é preciso desviar de árvores, bancos de areia, lagos, como em jogo de verdade.

SUPER BASEBALL SIMULATOR

É a continuação do game *Baseball Simulator 1 000* da Nintendo. Tem todas as grandes sacadas de um bom jogo de beisebol, com inúmeras combinações de tacadas e arremessos para você confundir o adversário. É um jogão e tanto.

O arremessador pode mandar bolas em curvas e com efeito.



O rebatedor acertou a bola e sai para marcar a base.

BIG-RUN

Big-Run traz efeitos impressionantes, numa corrida de perder o fôlego. Você está em um rali que atravessa a África. Em um dos trechos da jornada, a única visão que você tem da estrada é o que está iluminado pelos seus faróis. É de arrepiar.

Enquanto você dá o maior gás, os cenários mostram paisagens deslumbrantes ou só muita poeira.

Depois de um acidente, verifique as peças danificadas no painel de controle.

São M
No Tam

Os Mini Games da Tec Toy são superdivertidos, e têm grande variedade de títulos: 33 diferentes, sendo 16 da Série Master e 4 da Série Sport. Todos

MINI GAME

ini Só anho.

cheios de aventuras, com várias fases de jogo e um monte de sons incríveis. E como tudo isso cabe no seu bolso, você joga onde quiser.
Não é o máximo?

TECTOY

O máximo em Mini Game

ELES SAÍRAM DOS QUADRINHOS PARA

SUPER-

ROCKETEER

Rocketeer não tem superpoderes, mas voa. Cliff Secord é um piloto que descobriu um invento poderoso: um foguete portátil que pode ser preso nas costas. Secord ganha os céus com o foguete, mas também uma porção de problemas. Detetives, ladrões e nazistas estão atrás do foguete.

O herói é um personagem das histórias em quadrinhos que ganhou fama depois do filme lançado este ano no Brasil. O game da Nintendo e do Super NES tem algumas cenas do filme e as cores fortes do gibi.

A PERSEGUIÇÃO COMEÇA NO HANGAR ONDE CLIFF SECORD GUARDA SEU BIPLANO GEE BEE
EM SEIS FASES ROCKETEER ENFRENTA BANDIDOS, POLICIAIS, NAZISTAS E BOMBARDEIOS DE HELICÓPTEROS
SEUS INIMIGOS TAMBÉM TÊM FOGUETE PORTÁTIL. FIQUE DE OLHO NO COMBUSTÍVEL E USE A PISTOLA
O PERIGO VEM DE TODOS OS LADOS TODO CUIDADO É POUCO

ARRASAR NESTES GAMES RECENTEMENTE LANÇADOS NOS ESTADOS UNIDOS

HERÓIS

HOMEM-ARANHA

Você vai subir pelas paredes com o *Homem-Aranha*. O game do Mega Drive traz três opções de dificuldade e tem sons e gráficos muito bons. Em breve, o super-herói ganha versão para Master System e Game Gear.

A história começa com um plano diabólico. O Rei, poderoso chefe de quadrilhas, escondeu uma bomba nuclear em algum lugar da cidade e culpou o Homem-Aranha por este trabalho sujo. Nosso herói tem 24 horas para desativar a bomba antes que a cidade vá para os ares.

Homem-Aranha luta contra o tempo para tomar as cinco chaves da bomba que estão em poder dos aliados do Rei: Dr. Octopus, Lagarto, Electro, Sandman (Homem de Areia), Hobgoblin (Duende Macabro) e Venom.

Diante de seus arquiinimigos, Homem-Aranha arrisca ainda mais sua vida tirando fotos dos vilões para Peter Parker, sua identidade secreta. Depois de ser picado por uma aranha radioativa, o repórter fotográfico Peter ganhou poderes fantásticos. Ele gruda em qualquer superfície, anda de cabeça para baixo, lança poderosos fios de teia.

EM SUA CASA, HOMEM ARANHA RECARREGA SUA ENERGIA, MAS NÃO PERCA TEMPO AÍ.

A TÁTICA É AGACHAR E DISPARAR PARA ESCAPAR DOS VILÕES

O HERÓI ENTRA NO TERCEIRO CANO PARA SAIR DO LABIRINTO DOS ESGOTOS.

A TEIA VIRA CIPÓ NO ESGOTO CHEIO DE LIXO ATÔMICO

AÇÃO GAMES

CLUBE

CLUBES

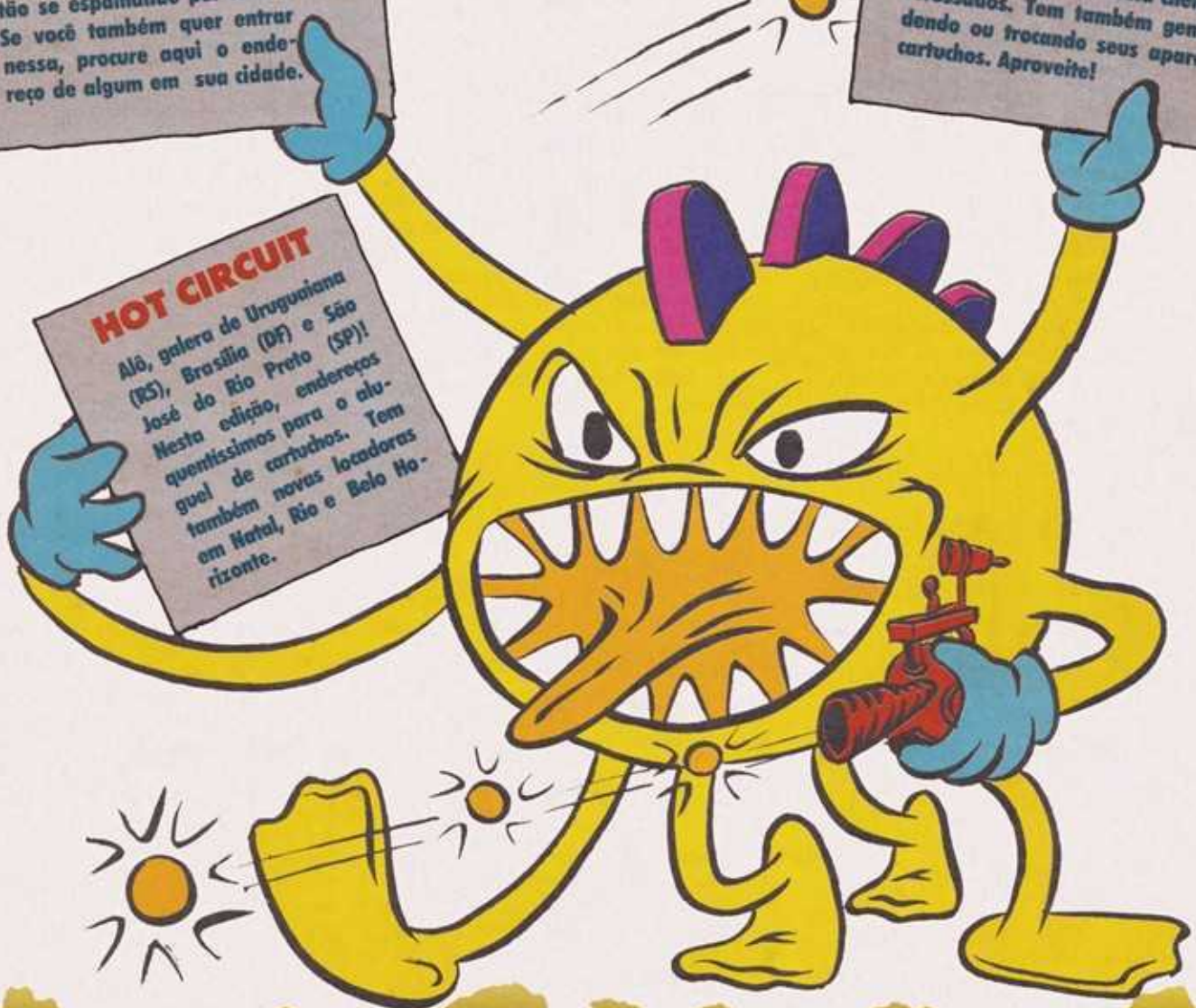
Os dubinhos de gamemaniacos estão se espalhando por todo o Brasil. Se você também quer entrar nessa, procure aqui o endereço de algum em sua cidade.

CLASSIFICADOS

Se você está querendo vender seu videogame ou fitas usadas, a seção Compro desta edição está cheia de interessados. Tem também gente vendendo ou trocando seus aparelhos e cartuchos. Aproveite!

HOT CIRCUIT

Alô, galera de Uruguaiana (RS), Brasília (DF) e São José do Rio Preto (SP)! Nesta edição, endereços quentíssimos para o aluguel de cartuchos. Tem também novas locadoras em Natal, Rio e Belo Horizonte.



GRIMELINS GAMES

Locação
e vendas de
cartuchos para
todo Brasil!

SUPER LANÇAMENTOS

GENESIS

★ Fantasia
★ Sonic
★ Street Smart
★ Alien Storm
★ Spiderman
★ Fat Man
★ Pit Fighter

NINTENDO

★ Mission Impossible
★ Battetoads
★ Ninja Gaiden III
★ Chip'n Dale
★ Cabal
★ Battlejuice
★ The Litlle Mermard
★ Game Gear
★ Game Boy
★ Back to the Future II e III

ALUGAMOS TAMBÉM:

• **Acessórios**
• **Controles**
• **Consoles**

R. Haddock Lobo, 1244
Loja 10
Jardins — Cerq. César
São Paulo — SP
CEP 01414

LIGUE JÁ: (011) 282-6516

Traga este cupom e ganhe 5% de desconto na locação.
Promoção Válida do dia 20/10 ao dia 15/11.

CLASSIFICADOS

▶ Compro jogos para TK85 e 4K90X em bom estado. Tratar com Alexandre Vilela de Morais, rua Miranda de Carvalho, 773, CEP 75800, Jataí — GO.

▶ Compro Nintendo americano ou Phantom em bom estado. Tratar com Matheus Roque, rua dos Eucaliptos, 14, CEP 13600, Araras — SP ou tel. (0195) 41-7765.

▶ Compro quatro cartuchos do Master System, menos 3D. Quem estiver interessado, contatar William Roberto Martins, av. Guadalupe, 19, Jardim América, CEP 12230, São José dos Campos — SP.

▶ Compro jogos para Nintendo americano em bom estado, de preferência *Superspike Valley Ball*. Entrar em contato com Eugênio Vieira, rua da Sapucaia, 217, Horto Florestal, CEP 41930, Salvador — BA.

▶ Compro os cartuchos para Master System *Castle of Illusion* e *Ghouls'n Ghosts*. Tratar com Bethina Modenese Gava, rua Yairo Mattos Pereira, 15, Praia da Costa, CEP 29100, Vila Velha — ES.

▶ Compro um Top Game Double System. Também vendo um Master System com oito cartuchos e uma pistola. Tratar com Besouro, rua Professor José Felício Miziara, 1622, Alto Alegre, CEP 15055, São José do Rio Preto — SP ou tel. (0172) 24-4924.

▶ Compro os seguintes jogos do Master System: *Jogos de Verão*, *Great Voley*, *Super Basket II* e *Y'S — The Vanished Omens*. Escrevam para Christian Ramos, Caixa Postal 485, CEP 88330, Balneário Camboriú — SC ou tel. (0473) 66-4058.

▶ Compro os cartuchos *Bart Simpsons vs. Space Mutants*, *Ninja Turtles II*, *Skate or Die 2* e *Olimpic* por preço razoável e manual de instruções. Tratar com Márcio Kelmanson, av. Sernambetiba, 2940, bloco F, ap. 201, Tijuca, CEP 22600, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 399-6007.

▶ Compro Master System usado e fita em bom estado, tudo por um bom preço. Tratar com Bueno Machado de Cabral, rua Silviano Brandão, 273, CEP 37660, Paraisópolis — MG.

▶ Compro fitas de Phantom System. Tratar com Luis Antônio Santiago, rua Barão do Rio Branco, 387, Centro, CEP 13300, Itu — SP.

▶ Compro game *Super Mario 3*, para Nintendo ou Dynavision II. Tratar com Luiz Adolpho de Azevedo Netto, Serzedelo Corrêa, 735, ap. 704, CEP 66010, Belém — PA.

▶ Compro fitas de Master System com manual de instrução. Cartas para Marcos Pietro Júnior, rua Cafelândia, 418, CEP 18060, Sorocaba — SP.

▶ Compro Top Game VG 8000 ou VG 9000, usado, com ou sem fitas. Só faço negócios com pessoas de Curitiba. Tratar com Hélio Saldanha, 150, Ahú, CEP 82200, Curitiba — PR ou tel. (041) 252-5718.

▶ Compro os seguintes cartuchos para o videogame Dynavision II, de padrão japonês ou americano: *Double Dragon 2*, *Blaster Master*, *Mike Tyson's Punch Out*, *The Last Ninja*, *Robocop*, *Ninja Gaiden 2*, *Rambo 1*, *Tartarugas Ninja 1*. Tratar com Gean Marcel Galleli, rua André Molina, 721, CEP 79740, Ivinhema — MS ou tel. (067) 442-1318.

▶ Compro a fita *Caçafantasma* do Master System em perfeito estado e com manual de instrução. Contatar Rodrigo Leipnitz Santarosa, rua João Silva, 168, ap. 401, Ramos, CEP 21030, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 280-9418.

▶ Vendo ou troco Master System, com 20 fitas e um rapid fire, por um Mega Drive com, no mínimo, cinco fitas. Cartas para Gustavo de Magalhães, rua Álvaro Pena Arja, 41, Centro, CEP 37443, Baependi — MG ou tel. (035) 343-1558.

▶ Vendo Mega Drive, com um mês de uso e ainda com garantia e dois cartuchos. Interessados tratar com Carlos Roberto Soares, rua Engenheiro Lauro Penteado, 214/224, Vila Monumento, CEP 01551, São Paulo — SP ou tel. (011) 914-1322.

▶ Vendo 19 edições da revista *A Semana em Ação* com as páginas da seção Games. Tratar com Sérgio Mendes, rua São João do Paraíso, 15, ap. 102, Sion, CEP 30310, Belo Horizonte — MG ou tel. (031) 227-8130.

▶ Vendo videogame Odissey, da Philips, com 15 cartuchos, ou troco por console Atari, CCE ou até mesmo Master System. Tratar com Marcelo Marcos Busse, rua Otto Pantzier, 49, Itoupava Norte, CEP 89050, Blumenau — SC.

▶ Vendo um videogame Atari 2600. Tratar com Patrick da Silva Toledo, rua Professor Rodrigo, 670, CEP 86400, Jacarezinho — PR ou tel. (0437) 22-1168.

▶ Vendo Master System, com o jogo *Double Dragon 1* e um joystick. Ou troco por um Bit System, Phantom ou outro Nintendo americano. Tratar com Francisco Gabriel Garcia, rua Pintassilgo, 2-C, Moema, CEP 04514, São Paulo — SP ou tel. (011) 542-5495.

▶ Vendo os seguintes cartuchos de padrão Nintendo japonês: *Northern Ken, Kung Fu e F-1 Race*. Todos estão em ótimo estado. Ou troco os três por *Rock Man 1*. Tratar com Emerson Moacir Zaro, av. 15, 182, Centro, CEP 13150, Santa Gertrudes — SP ou tel. (0195) 45-1411.

▶ Vendo a fita *Shooting G*, de 1 Mega, com caixa e manual de instruções. Interessados tratar com Wellington Fernando Valseccki Fávaro, rua Marechal Hermes, 420, ap. 403, CEP 80530, Curitiba — PR.

▶ Vendo Dactar, em bom estado, com cinco cartuchos e dois controles. Tratar com Alexandre Henrique Costa, rua Fernando Arens, 1097, CEP 13200, Jundiaí — SP.

▶ Vendo as fitas *Ghostbusters* e *Operation Wolf*, para Nintendo. Tratar com Aretha Nobre, rua Hilário de Gouveia, 74, c.1, CEP 22040, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 257-4103.

▶ Vendo Phantom System, um controle Phiton 2 e as seguintes fitas: *The Simpsons, Ducktales, Ice Hockey, Tenis, Skate or Die, Sinuca, Rock Man, Tartarugas Ninja 1 e 2, Yo! Noid, Castlevania, Street Fighter* e *Ghostbusters*. Tratar com Patrick O. Mendes, rua Embaixador Morgan, 44, CEP 22261, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 246-3933.

▶ Vendo Atari Dactar, em bom estado de conservação, com dois controles, uma fita de oito jogos, outra de quatro e três simples. Tratar com Marcelo Araújo de Queiroz, rua Manoel Barata, 891, sala 4, CEP 66020, Belém — PA ou tel. (091) 224-7676.

▶ Vendo Master System, com dez cartuchos e uma pistola, tudo em perfeito estado e nas caixas com manual de instrução. Também vendo Atari 2600. Interessados tratar com Luís Felipe Rodrigues Teles, rua Silva Teles, 49/302, Tijuca, CEP 20541, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 288-4493.

Bárbara fashion

A Moda em Brinquedos & Games

Distribuidora autorizada de toda linha

TEC TOY

Games e Acessórios

- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM II
- PISTOLA LIGHT PHASER
- ÓCULOS 3D
- ADAPTADOR AC
- MINI GAMES
- MINI GAME S/ MATER CARTUCHOS P/ GAME GEAR, MEGA DRIVE E MASTER SYSTEM. GRANDE VARIEDADE!!!

Brinquedos

- MR SHOW
- DANCING MÔNICA
- DANCING CEBOLINHA
- PENSE BEM
- TURBO VÍDEO DRIVER
- AZTECA
- QUESTRON
- MINI QUESTRON

Lançamentos

- GAME GEAR
- CARROS RÁDIO CONTROLE
- RC - 1/24
- TYRANT
- BLACK THUNDER
- LASER III
- RECARREGADOR 7.2V (B. THUNDER/LASER)
- RECARREGADOR 6X1
- MINI GAMES SÉRIE MASTER
- MINI GAMES SÉRIE SPORT
- HIT KEYS
- HIT GUITTAR
- TEDDY II
- NATASHA
- BEEBOOP
- XUPER PIÃO ILARIÊ
- MINI BIT
- CARTELAS MINI BIT
- TELE PAPO

TEC TOY

Revenda autorizada

Fornecemos para todo o Brasil via sedex. Sistema de venda a atacado e varejo.

NÃO PERCA TEMPO. LIGUE JÁ!
TEL (011) 92-8636
FAX (011) 92-8636 - R 33

Rua Marquês de Valença, 354
CEP 03182 - São Paulo - Mooca

O PONTO DE ENCONTRO DOS GAMEMANIACOS

Tudo que você quer comprar, pelos melhores preços.

NÃO FIQUE FORA DESSA !!

Os ultimos lançamentos em cartuchos. Mais de 100 titulos disponiveis pra voce !

PRODUTOS NACIONAIS E IMPORTADOS

GRANDE VARIEDADE DE GAME WATCH DA NINTENDO

Temos
Game Gear
Case Boy
Adaptador

TEC TOY · Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM · OFFICIAL GAME BOY

MEGA DRIVE · MASTER SYSTEM · PHANTOM SYSTEM
DYNAVISION II · CCE · BIT SYSTEM · GAME BOY

COMPUTER SISTEM DO BRASIL
R. Com. Afonso Kherlakian, 79
3º andar - conj. 33
Tel: 011 - 227-1670

PROMOÇÃO:
Traga esse cupom e Ganhe 10% de desconto na compra do cartucho interative 60 pinos.

▶ Troco Master System, com uma pistola Light Phaser, rapid fire e dez fitas (*After Burner, Golden Axe* etc.) por um Dynavision III ou por qualquer outro de padrão Nintendo (de minha preferência), com, no mínimo, sete fitas. Tratar com Renato Vilela Cunha, rua 18 C/13, 1076, apto. 201, CEP 38300, Ituiutaba — MG.

▶ Troco console de Nintendo japonês (com botão turbo), uma fita de oito e outra de 52 jogos por um Mega Drive. Tenho títulos quentíssimos, como *Ninja Gaiden 2, Super Mario 3, Double Dragon 2, Super Contra, Robocop*. Tratar com Carlos Eduardo de Oliveira Andrade, av. Comendador Alberto Bonfiglioli, 521, CEP 05593, São Paulo — SP.

▶ Troco o cartucho *Double Dragon 3*, com caixa e manual de padrão Nintendo americano, por *Mega Man 3*, nas mesmas condições. Tratar com Toulouse L. Pinheiro, rua Américo Pinheiro, 460, CEP 82500, Curitiba — PR ou tel. (041) 366-1650.

▶ Gostaria de trocar meu Master System, com seis fitas incriveis, por um Mega Drive, com pelo menos duas fitas. Tratar com Marcelo Valente Moura, rua Osvaldo Pacheco Lima, 820, CEP 77760, Colinas dos Tocantis — TO.

▶ Queria trocar um Top Game VG 8000 e um cartucho por um Phantom System, com cartucho e adaptador. Tratar com Caio Eduardo Lombardi, rua Getúlio Vargas, 524, CEP 15760, Urânia — SP.

▶ Troco uma fita compatível com Phantom, com os jogos *Northernken, Star Force, Mickey* e *Ninja Kid* por dois cartuchos de padrão Nintendo americano. Quero vender também 48 fitas de Atari e dois joysticks do Dynavision, em bom estado. Tratar com Regis Rossi, rua Engenheiro Prudente, 164, Cambuci, CEP 01550, São Paulo — SP — ou tel. (011) 63-4892.

▶ Troco meu Master System, com dois jogos e uma pistola na caixa, mais um Super Game CCE, com 16 jogos, por um Mega Drive com dois cartuchos. Tratar com Rafael Herling Lambertucci, rua Regente Feijó, 2157, ap. 32 Norte, Vila Monteiro, CEP 13400, Piracicaba — SP ou tel. (0194) 33-4622.

▶ Desafio qualquer ser vivo terrestre (ou alienígena) a me bater no jogo *Ghouls'n Ghosts* (do Mega Drive) ou *Boby's Going Home* (do Atari). Interessados escrever para Sérgio Lindau, Praça João Lourenço, 133, CEP 37140, Areado — MG.

▶ Desafio qualquer pessoa a me vencer nos jogos *Psicho Fox* e *Alex Kidd in Miracle World*, ambos do Master System. Cartas para Eugênio Reis de Mello, rua Dom Pedro I, 814, Sedil, CEP 35500, Divinópolis — MG.

▶ Desafio alguém a bater meu recorde de 138 400 no jogo *Mickey Mouse: Castle of Illusion*. Pedro Luiz F. Junior, av. Juracy Magalhães Junior, 2384, ap. 1901, Rio Vermelho, CEP 40000, Salvador — BA.

▶ Desafio Toni Ricardo Cavalheiro a me enfrentar nos jogos *The Revenge of Shinobi* (só com estrelas-da-morte infinitas), *Mickey Mouse: Castle of Illusion* e *Ghostbusters*, todos do Mega Drive. Elison Moisés Figueiredo Ciqueira, travessa Euticiano Ramos, 42, casa 1, CEP 27600, Valença — RJ.

▶ Desafio qualquer iniciante em *RC-PRO-AM* ou *Micke Tyson's Punch*

Out (sem código) a me barrar. Márcio Kelmanson, av. Sernambetiba, 2940, Bl. F, ap. 201, Tijuca, CEP 22600, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 399-6007.

▶ Desafio qualquer gamemaníaco a me vencer no jogo *Super Mario Bros.* (da CCE) e a quebrar meu recorde de 999 950. Espero resposta. Márcio Fukagawa, rua José Lacava, 235, Nova Bandeirantes, CEP 79063, Campo Grande — MS ou tel (067) 386-5856.

▶ Desafio usuários de MSX a jogar *Jagur, Robocop* e *Nemesis 2*. Thiago Lima, rua Caetano Moura, 609, ap. 1102, Federação, CEP 40210, Salvador — BA ou tel. (071) 237-5461.

▶ Desafio qualquer ser humano para bater o meu recorde de 1 327 pontos no jogo *Tartarugas Ninja 2*. Se você é maluco o suficiente para topar o desafio, entre em contato com Paulo Luís Barbosa dos Santos, rua Carlos Rath, 201, Alto de Pinheiros, CEP 05462, São Paulo — SP ou tel (011) 210-0617.

▶ Desafio alguém a bater meu recorde de 102 560 em *Robocop*. Para quem não acredita, eu posso mostrar diante de seus olhos. Se você topar o desafio, entre em contato com Rodrigo Marushi, av. 17 de Agosto, 892, ap. 1403, CEP 52060, Recife — PE.

▶ Desafio qualquer "pretendente" para uma disputa no jogo *Top Gun* da Nintendo. Caso esteja interessado, fale com Giovanni Zanetti de Almeida, rua Lopes Teixeira, 350, Jardim Itu, CEP 91380, Porto Alegre — RS ou tel. (0512) 40-8008.

CLUBES

▶ **TECKNOSOFT'S CLUB** — Rua Benjamin Constant, 255, CEP 11310, São Vicente — SP. É um clube para usuários de micro PC/XT/AT e compatíveis, com a finalidade de promover campeonatos para sócios. O clube fornece informações superatuais do que rola no mundo da informática, além de oferecer intercâmbio dos mais diversos e atuais programas de jogos e utilitários. Para se associar, basta enviar uma carta e não precisa pagar taxa de mensalidade. O clube tem ainda um jornalzinho, promoções e revistas importadas e uma infinidade de programas de domínio público.

▶ **DRAGON — NINTENDO E MEGADRIVE CLUB** — Av. Nossa Senhora de Copacabana, 1059, sala 203, Copacabana, CEP 22060, Rio de Janeiro — RJ, tel. (021) 267-7314, das 13 às 19h. O clube trabalha com aluguel, compra, troca e venda de fitas compatíveis com os sistemas Nintendo, Mega Drive e Phantom System, num acervo de mais de 300 jogos. Tem também manual de dicas para os jogos.

▶ **GAME CLUB** — Caixa Postal 544, CEP 58000, João Pessoa — PE. Clube recém-inaugurado, destinado aos feras do Master System, Mega Drive, Nintendo e Atari. Os sócios terão acesso a dicas quentíssimas dos mais recentes lançamentos. Você que é fera se ligue e escreva.

▶ **CLUBE VERSÃO BRASILEIRA** — Caixa Postal 3574, CEP 20000, Rio de Janeiro — RJ, tel. (021) 233-5470. Os dubladores dos heróis Tartarugas Ninja formaram o clube sem fins lucrativos, com o objetivo de manter um contato direto com o público e assim conhecer melhor os fãs dos personagens.

▶ **CLUBE DOS GAMEMANÍACOS** — Rua Tamandaré, 734, ap. 154, Bl. A, Liberdade, CEP 01525, São Paulo — SP, A/C Glauco Roberto Pastore e Silva. O clube procura patrocinador para a confecção do jornal informativo, que será distribuído aos sócios. Quem se interessar ou tiver uma boa idéia, escreva.

▶ **CLUBE AMIGO** — Av. Mateo Bei, 192, São Mateus, CEP 03949, São Paulo — SP, A/C Rodrigo dos Reis. Estamos organizando um clube com o objetivo de trocar informações e cartuchos entre os sócios, promover campeonatos, troca de dicas e táticas. Para ficar sócio, basta enviar uma carta dizendo qual o tipo de console e cartuchos que possui.

Você também pode participar. Mande seu anúncio para a Revista AÇÃO GAMES/CLASSIFICADOS, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP.

WONDER BROS
World Game

Vídeo Games de 3.ª 4.ª e 5.ª gerações.

Principais lançamentos:
Super Famicon
Core Grafx
Mega Drive
Neo Geo
Nintendo

Locação de cartuchos e filmes VHS.

VENDA DE CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

(011) 887-9580
543-7242

WONDER BROS
Al. dos Nhanbiquaras, 1636 — Moema
(próximo ao Shopping)

Premiere VIDEO & GAMES

JARDINS • MORUMBI • SUMARÉ

VENDA/TROCA

Consoles e Cartuchos Novos e Usados

GAME GEAR · MEGA DRIVE · Nintendo · GAME BOY · SEGA GENESIS · Master System

CONSULTE NOSSOS PREÇOS DE CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS.

JARDINS
R. Guaraú, 551
Fone (011) 884-7022
SUMARÉ
Av. Heitor Penteado, 405
Fone (011) 65-2904
MORUMBI
R. Mito Leon Kanetsky, 585A
Fone (011) 212-1575

- TRANSFORMAÇÃO PARA PAL-M
- RETIRAMOS TRAVA
- 2 ANOS DE GARANTIA

Nintendo

SEGA

MEGA DRIVE

Master System

PROCIMAR cine-vídeo

TEL: (011) 825.6577

Rua Traipú, 125 Perdizes CEP 01235 — SP/SP.

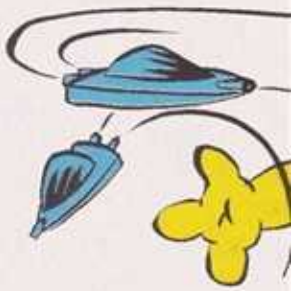
CONCEL

- Compra
- Venda
- Troca de Video Games
- Venda de cartuchos
- Venda de Video Games e cartuchos usados
- Transcodificação do sistema Sega e Nintendo

DESPACHAMOS P/ TODO BRASIL!

R. José Mascarenhas, 1185
Vila Matilde — São Paulo — SP
CEP 03515
☎ (011) 941-0357 295-5152

HOT CIRCUIT



BRASÍLIA (DF)

SHOPPING GAMES — CRS 506, Bl. B, entrada 43, 1.º andar, tel. (061) 244-3505. A Prodados Informática Ensino Técnico e Artes abriu o departamento de games com assistência técnica, especializada em transcodificação.

URUGUAIANA (RS)

LOCADORA GAME OVER — Rua XV de Novembro, 2014. Trabalha com a locação de consoles, cartuchos e acessórios (Sega, Nintendo e Atari), com destaque para os títulos *Maniac Mansion, Dejávu, Ninja Gaiden 3*. A loja funciona de segunda a sábado, das 10h às 12h e das 14h às 20h.

JUIZ DE FORA (MG)

ARTE VÍDEO LOCADORA — Rua Santo Antônio, 458, Centro e Rua Moraes e Castro, 155, Alto dos Passos. Locação de jogos para os sistemas Sega e Nintendo. A novidade das lojas são os sorteios de jogos para novos sócios.

MOCOCA (SP)

LOC GAMES — Rua Barão de Monte Santo, 1183. Recém-inaugurada, a loja trabalha com locação de fitas e acessórios dos sistemas Nintendo e Sega. O acervo contém lançamentos nacionais e importados.

BELO HORIZONTE (MG)

HOME GAMES — Rua Anápolis, 179, Santa Efigênia. Locadora especializada em games, com cartuchos para Master System, Mega Drive, Nintendo, Phantom System e compatíveis. Abre inclusive aos domingos, possui as últimas novidades em lançamentos e presta assistência técnica.

SÃO JOSÉ DO RIO PRETO (SP)

MEGA GAMES — Rua Professor Francisco Purita, 655, Jardim Novo Mundo. Locação de cartuchos para Nintendo e Sega (Master System e Mega Drive) e também de acessórios e consoles.

C.A. LOCADORA — Praça José Ribeiro Filho, 50. Acervo com cartuchos nacionais e importados, somente para o sistema Nintendo. Destaque para *The Simpsons, Yo! Noid, Robocop 1* e *2, Tartarugas Ninja 2, Super Mario 3* e *Double Dragon 3*.

RIO DE JANEIRO (RJ)

SALOON CLUBE LOCADORA — Rua Vilhena de Moraes, 380, loja 104, Comércio do Bosque, Barra da Tijuca. Acervo com cartuchos para os sistemas Nintendo e Sega, locação de acessórios e promoções variadas.

JOÃO PESSOA (PB)

GAME MANIA — Rua Almeida Barreto, 181, Centro; Av. Epitácio Pessoa, Tambaú; Rua Manuel Arruda Cavalcanti, 670, Manaíra. Acervo de mais de 500 títulos. Entre os mais alugados estão *Rastan, Golvellius, Sonic, Fantasia, Battletoads* e *The Simpsons*. As lojas trabalham com venda de cartuchos e acessórios.

NATAL (RN)

VÍDEO GAME CLUB — Rua Benfica, 1103, loja 13, Madalena. Acervo com mais de 300 fitas, para os sistemas Sega e Nintendo, com os lançamentos nacionais e importados. A loja também compra e vende fitas usadas.

ASTRAL INFORMÁTICA — Rua Barreira D'Água, 2194, Ponta Negra, tel. (084) 219-2963. Locação, venda e distribuição (para todo o Nordeste) de videogames e cartuchos. Conta também com mais de 2 000 jogos e aplicativos para MSX.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

CALTRONIC — Av. das Américas, 4790, sala 332, Centro Profissional Barra Shopping, Rio de Janeiro — RJ, tel. (021) 325-4387. Faz consertos em consoles Nintendo, Sega (inclusive em Mega Drive) e Atari, como também em acessórios. A transcodificação de seu videogame fica pronta em uma hora. Promoção: desbloqueio grátis de consoles Nintendo.

Para incluir sua locadora ou assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta para Revista AÇÃO GAMES/HOT CIRCUIT, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP. Os leitores agradecem.

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM
NINTENDO
MEGA DRIVE
ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM
PHANTOM
DYNAVISION II
TOP GAME.

• Preços especiais para revendedores, oficinas e locadoras.

Assistência Técnica especializada em Vídeo Game de todo os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.

• Transcodificamos Super Famicom Garantia de 1 ano.

• Transcodificamos Nintendo americano e japones em 2 horas. Garantia 1 ano.

• Transcodificamos Mega drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.

• Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.

• Modificamos módulo de RF do Nintendo japones para entrar em canal 3.

•Temos modulador de RF para Mega drive japones.

Depto. Técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil via Sedex

FONE: (011) 222-1471

★ Representante em Brasília ★
SpeedVídeo Eletrônica
End. — CNB 14, lote 5, sala 7
Taguatinga
☎ (061) 351-2949

TECH VIDEO
CINE FOTO SOM

FOTOS: LUCA FILHO

CARTUCHOS NINTENDO

BATTLE TOADS
SIMPSONS
NINJA GAIDEN I, II, III
TARTARUGA NINJA I E II
DOUBLE DRAGON I, II, III
ROBOCOP I E II
PERNALONGA
DR. MARIO
DRAGON FIGHTER
WOMP - EM
D.E.C.
DRAGON NINJA
PUNCH OUT II
G.I. JOE
KIWI KRAZE

CARTUCHOS PARA GAME GEAR

GP MONACO
WONDER BOY
SHAPES AND COLUMNS
G. - LOC
PSYCHO WORLD

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

CAPTAIN SILVER
SUPER VOLEY
ALEX KID RIGHT WORLD
WORD GAMES
TIME SOLDIENS
AERIAR ASSAUT
RASTAN
GAIN GROUND
PSYCHIC WORD
DANAN
PHANTASY STAR
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
MOONWALKER
E. SWAT
AFTER BURNER
GOLDEN AXE
GHOULS'S GHOSTS
ALEX KID IN SHINOBI WORLD
SUPER FUTEBOL I E II
R.C. GRAND PRIX
SUPER MONACO GP

CARTUCHOS PARA MEGA DRIVER

SONIC
SPIDERMAN
DINAMITE DUKE
FORGOTTEN WORDS
MYSTIC DEFENSE
CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
SUPER MONACO GP
AFTER BURNER
GHOULS'N GHOSTS
MOONWALKER
SHAPES AND COLUMNS
E. SWAT
LAST BATTLE

CONSOLES E ACESSÓRIOS PARA: MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, PHANTON SYSTEM, SUPER CHARGER, DYNAVISION II E III HI-TOP GAME, GAME GEAR.

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX, NÃO SOMOS LOCADORA

SHOPPING IBIRAPUERA — PISO JURUPIS - LOJA 15 B FONE: *(011)* 542-2584 - 543-7403
SHOPPING LESTE ARICANDUVA LOJA 127 FONE: *(011)* 271-8062

BATMAN
O HOMEM-MORCEGO

Batman (Michael Keaton)

Coringa (Jack Nicholson)

Vicki Vale (Kim Basinger)

Enquanto preparam o filme Batman 2, o Homem Morcego aterrissa no Mega Drive. *Batman* segue a mesma história, apresenta os mesmos atores e até usa o clima dark do primeiro filme.

Coringa armou mais um plano para tirar a alegria da população de Gotham City e, de tabela, destruir nosso herói. O milionário Bruce Wayne deixa sua mansão com todos os inaríveis bat-equipamentos e sai à procura do vilão e da repórter Vicki Vale, sua nova paixão, que foi raptada pelo Coringa.

Batman salva Vicki no museu da cidade e segue para a Catedral, onde irá travar o confronto final com o Coringa. Em sua defesa, Batman usa o batmóvel, a bat-asa, várias armas e bazucas.

O TOQUE DE MESTRES

O Mestre Christian Zaharic dá a dica para "arrebentar" no jogo **Simpsons***.

"Nesse jogo é possível ganhar sempre na roleta da 3ª fase. Compre o imã primeiro, coloque-o no seletor em frente do stand da roleta usando o botão A e comece a brincadeira com o botão B ... surpresa!! Você acaba de ganhar umavida e cinco moedas".

Mas para você ter o toquepreciso e agilidade necessária, o melhor é você ter o Joystick **Turbo Jet Control** do **Dynavision 3**. O único que se ajusta perfeitamente a suas mãos com todos os comandos na ponta dos dedos. Ele é fora de série para jogadas de Mestres.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

CHRISTIAN ZAHARIC
135.000 PONTOS
SIMPSONS*

DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS

Roupas - Benetton/LeeStatue Foto Ótica Foto: Jokaff * Simpsons é Marca Registrada de terceiros

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MEGA DRIVE

TOE JAM E EARL

Desta vez, a Sega extrapolou. Você nunca viu nada igual a *Toe Jam E Earl*, um game esperto, maneiro e cheio de balanço. Os personagens são dois alienígenas do planeta Funkotron que, graças às barbeiragens de Earl ao volante de sua nave intergaláctica, caem na Terra. E agora? O jeito é catar os pedaços da espaçonave, espalhados ao longo dos 20 estágios do jogo. Lá vão Toe Jam, com suas três pernas e olhos esbugalhados, e Earl, gordão e desengonçado. Mas eles bem que gostam de suas aventuras em nosso planeta — aprendem até a dançar funk, usar tênis, boné e bermudas. E olha que a Terra, para eles, é um planeta cheio de perigos, como donas de casa alopradas com carrinhos de supermercado, dentistas maníacos e os estranhos nerds, criaturas que os perseguem o tempo todo.

Felizmente, no meio do caminho, a dupla encontra itens como skates a jato, pula-pulas, tomates para atirar nos outros e cerveja — que eles tomam para fazer BURP. Mas o grande charme deste jogo é o seu estilo pop, que toma conta do visual chocante, da trilha sonora superdançante e do movimento dos personagens, que saem dançando o rap por aí. Outro detalhe sensacional: há uma opção no game que permite a você criar sua própria música funk, gerando um teclado que você maneja com o joystick. Oh, yeaaaaah! Este jogo está chegando ao Brasil em novembro, apenas um mês depois de seu lançamento nos Estados Unidos.

DOS TRÊS PERSONAGENS, O MELHOR É A MULHER: RÁPIDA E ÁGIL NOS SALTOS

JOGANDO EM DUPLA, É POSSÍVEL CRIAR GOLPES RADICAIS

NA HORA DO APERTO, CHAME O CARRO DE POLÍCIA PARA DAR UMA AJUDA

O CARRO DISPARA TIROS DE BAZUCA QUE DETONAM TODA A CAMBADA DE CRIMINOSOS

GRAÇAS ÀS BARREIRAGENS DE EARL, A NAVE DOS ALIENÍGENAS CAI NA TERRA

OS ALIENÍGENAS ATÉ QUE SE VIRAM BEM: APRENDEM A USAR TÊNIS E BERMUDAS

NEM TODOS OS ITENS QUE ELES ENCONTRAM SÃO BONS. CUIDADO!

AGORA, É PRECISO JUNTAR OS PEDAÇOS DA NAVE PARA VOLTAR A FUNKOTRON

QUANDO TOE JAM E EARL SE AFASTAM, A TELA DIVIDE-SE AO MEIO. JOGANDO SOZINHO, VOCÊ PODE ESCOLHER SEU PERSONAGEM

STREETS OF RAGE

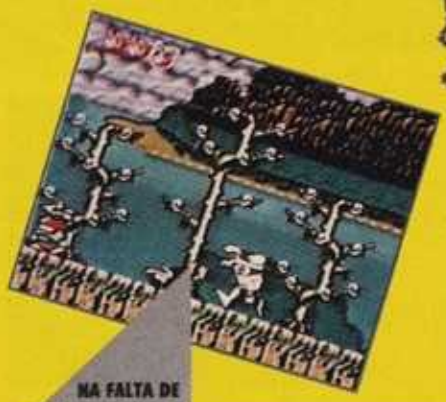
Este é um quentíssimo jogo de luta, onde sua habilidade com o joystick será muito exigida para desferir uma grande variedade de golpes, como socos, rasteiras, voadoras, saltos mortais e joelhadas. São três personagens à sua escolha: Wolf, Hawk e Blaze, cada um com características e poderes diferentes. Jogando em dupla, é possível fazer com que os lutadores cooperem um com o outro, criando golpes ainda mais duros contra os inimigos. Mas cuidado: da mesma forma como os parceiros podem se ajudar, seus ataques também poderão ferir um ao outro. O objetivo é limpar as ruas de Nova York, que foram tomadas por punks, mutantes e outros criminosos. Game da Sega.

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MEGA DRIVE

DECAPATTACK

Neste jogo você comandará um herói que, de tanto lutar, perdeu até a cabeça. Ainda bem que um médico maluco resolve remendar seus pedaços — menos a cabeça, que ficou em poder dos inimigos. O herói então sai enfrentando a tudo e a todos, procurando incansavelmente o último pedaço de seu corpo. *Decapattack* tem ao todo 21 fases, organizadas em sete mundos onde a ação acontece em todas as direções — esquerda, direita, para cima e para baixo. Nessas fases você encontrará muitas estátuas que, quando abertas, revelarão itens ou inimigos. Game da Sega.



NA FALTA DE UMA CABEÇA, O HERÓI ENXERGA COM UM PAR DE OLHOS NO ESTÔMAGO

CHEGANDO AO FINAL DE SUA MISSÃO, O PERSONAGEM RECUPERA SUA CABEÇA

OS CHEFES NO FINAL DA FASE SÃO GRANDES E DARÃO MUITO TRABALHO

CRACKDOWN

No século 21, seres artificiais criados para servir a humanidade rebelam-se contra seus mestres. Dominar esta revolta andróide é a missão dos agentes Ben e Andy, destacados para destruir as instalações dos inimigos. Para isso, eles precisam colocar bombas em lugares estratégicos (assinalados com um X) e sair antes que elas explodam. Será uma corrida alucinante contra o tempo, pois as instalações inimigas são cheias de armadilhas e perigos. Use sua metralhadora e as bombas com sabedoria, escolhendo corretamente o momento de usá-las.

BEN E ANDY FORAM DESTACADOS PARA DESTRUIR OS ANDRÓIDES REBELDES

SUA MISSÃO É PENETRAR NAS INSTALAÇÕES INIMIGAS E DESTRUÍ-LAS

PARA SABER ONDE ESTÁ, USE O MAPA NO TOPO DA TELA

UMA BOMBA FOI COLOCADA: AGORA, É PRECISO SAIR ANTES QUE ELA EXPLODA

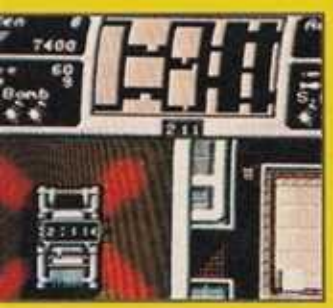
TWIN COBRA

O TC-7 Twin Cobra é um helicóptero de alta tecnologia em ataques aéreos. Esse é o equipamento que você utilizará em sua missão para derrubar o comandante Anzinga, um ditador que há 20 anos subjuga o povo de Kaban. O plano é penetrar na fronteira deste país e abrir caminho pelo sistema de defesa até atingir o quartel-general de Anzinga. Mas não pense que será fácil, pois o exército do ditador é altamente preparado. O game rola em scroll vertical e, no caminho, seu helicóptero apanha armas diferentes.

AO SOBREVOAR O TERRITÓRIO INIMIGO, UMA ESQUADRA IRÁ CERCÁ-LO

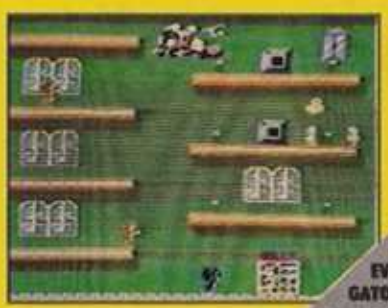
DESTRUA OS TANQUES E INSTALAÇÕES DE ANZINGA USANDO ARMAS NORMAIS...

... OU SUPERBOMBAS QUE DEVASTAM O QUE ENCONTRAM PELA FRENTE

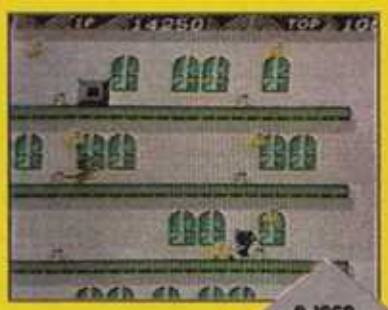


FLICKY

Eu acho que vi um gatinho... gatinho? Então é bom correr e salvar os indefesos pintinhos das garras de Tiger, um bichano que está faminto e à procura de alguém para almoçar. Neste jogo criado pela Sega e de estilo plataforma, você ajudará Flicky a recolher os pintinhos e levá-los a um lugar seguro. Indicado para aqueles que querem apenas um bom passatempo ou têm um irmão caçula que anda louquinho para brincar com o Mega Drive.



FLICKY PRECISA EVITAR QUE O GATO ALMOCE OS PINTINHOS



O JOGO CERTAMENTE AGRADARÁ AO PÚBLICO EM IDADE INFANTIL

Oi.

CHEGOU SONIC, O PORCO-ESPINHO SUPERSÔNICO QUE NIN

Superveloz, supercolorido, super... Sonic! O jogo de maior sucesso para Mega Drive no mundo inteiro está chegando com tudo no Brasil.

Por essa você não esperava: um porco-espinho supersônico, que viaja com supervelocidade num cenário em terceira dimensão, tentando salvar seus amigos que foram transformados em robôs por um cientista malvado.

E você vai acompanhá-lo com movimentos que você nunca viu em outro videogame: pulando, correndo, fazendo loopings malucos, com muitos inimigos pelo caminho. Tudo isso acompanhado por uma música incrível para

TCHAU.

GUÉM CONSEGUE DETER.

dar ainda mais emoção.
Tem até computadores onde Sonic ganha anéis que dão pontos, escudos protetores, velocidade extra e até vidas.
Sonic é demais. Nem você nem seu Mega Drive jamais viram nada tão rápido e alucinante. E nem vão ver, se você continuar aí parado.

SEGA
TEC TOY

É SUPER. É DA TEC TOY.

LANÇAMENTOS NACIONAIS – MASTER SYSTEM

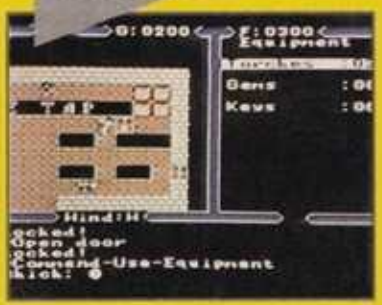
COMO ANDA SEU INGLÊS? VOCÊ VAI TER QUE LER UM BOCADO DE LEGENDAS

ULTIMA IV

Lord British, soberano de Britânia, deseja eliminar o mal que impera em seu reino. Ele escolhe você como emissário e lhe dá a missão de conquistar o Código da Sabedoria Final, a única arma capaz de reestabelecer a paz. Só que, para isso, você precisa adquirir sete virtudes: Honra, Valor, Sacrifício, Compaixão, Justiça, Espiritualidade, Honestidade e Humildade. Se conseguir passar pelas difíceis provas deste jogo, você vai se transformar num ser de alma iluminada e salvar o povo de Britânia. Já deu para sacar que este é um jogo de estratégia, onde será preciso usar inteligência e esperteza.

LORD BRITISH PRECISA DE SUA AJUDA PARA SALVAR O REINO

ULTIMA É UM JOGO DE ESTRATÉGIA FAMOSO NO EXTERIOR



Y'S

No passado, o reino de Y's sofrera o domínio das forças do mal. Foi preciso que as deusas daquela terra salvassem o povo, escrevendo seus segredos mágicos em seis livros que depois foram escondidos. Mil anos depois, Y's encontra-se novamente em perigo e os livros precisam ser encontrados. O escolhido para a missão é Aron, que precisar usar suas habilidades de guerreiro e ter o instinto de um detetive, interrogando pessoas que têm pistas importantes para dar. Se tiver sucesso, Aron conseguirá convocar as deusas. Senão, Dark Delt mergulhará o reino em uma nova era de trevas. Dica: quando estiver morrendo, fique parado e sua energia retornará.

É PRECISO CONVERSAR COM PESSOAS E JUNTAR AS PEÇAS DESSE QUEBRA-CABEÇA

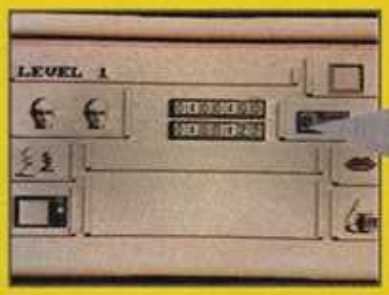
ARON PARTE EM BUSCA DE PISTAS PELA VILA, ENTRANDO PELAS PORTAS QUE ENCONTRA

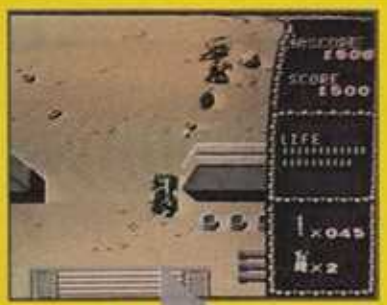
COMO CAVALEIRO, ELE TERÁ MONSTROS E CRIATURAS PARA ENFRENTAR

MASTER CHESS

Quem curte xadrez já tem uma nova opção de jogo em seu Master System. *Master Chess* é um game criado por David Levy, um grande especialista internacional em xadrez computadorizado. O resultado só podia ser um game muito bonito, onde você pode escolher várias formas de jogar — sendo um principiante ou fera. Um menu bastante explicativo o ajudará a mexer as peças e criar grandes jogadas.

* Chess Master *não tem trilha sonora*





LINE OF FIRE É UM JOGO PARA QUEM GOSTA DE MUITA AÇÃO

DESERTOS, FLORESTAS E OUTROS CENÁRIOS DIFÍCEIS FARÃO PARTE DO SEU TRAJETO

LINE OF FIRE

Este é um game para quem gosta de muita ação e que pode ser jogado em duas ou três dimensões (neste caso, use o óculos 3D). Em seus diversos estágios serão travadas batalhas no ar, terra e água, pilotando um jipe, barco ou helicóptero. Você encontrou uma poderosa arma secreta inimiga, e agora precisa retornar à sua base. No caminho será preciso cruzar uma densa floresta, desertos escaldantes ou rios traiçoeiros. Armas: metralhadora e mísseis.

Phantasy Star

Lassic, o vilão do Phantasy Star, acha que você não é fera em

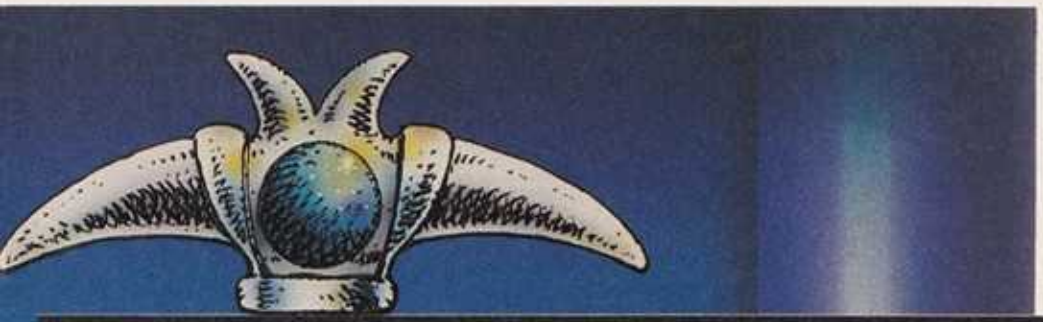
videogame coisa nenhuma, que os jogos que você já jogou até hoje foram brincadeiras de criança, e que no Phantasy Star é que você vai ver o que é bom pra tosse.

E o pior é que ele tem um pouco de razão: Phantasy Star é o primeiro jogo de videogame de longa duração lançado no Brasil (lá fora esse tipo de jogo é chamado 'Role Playing Game', e é um grande sucesso), e pode levar até 3 meses * para acabar. Ele traz um monte de situações novas e emocionantes, e tem bateria de lítio para guardar até 5 jogos

na memória.
Você vai ajudar a princesa Alis e os seus amigos a derrotarem Lassic, usando toda a sua estratégia, lógica e raciocínio.
Juntos, vocês vão enfrentar desafios através das estrelas, achar amigos, itens mágicos, armas como espadas e pistolas de fogo e até armaduras de diamante para as batalhas no solo e no subsolo.

E entre uma viagem espacial e outra, você aproveita e aprende muito sobre o Sistema Solar Algol e conhece a verdadeira herança de Alis.

Então, vá à luta: a tela é o seu campo visual, e como na vida real, você só tem uma vida para destruir esse vilão.



Este jogo tem 3 meses* de duração, legendas em português e um vilão que acha que você não é de nada.

Master System®

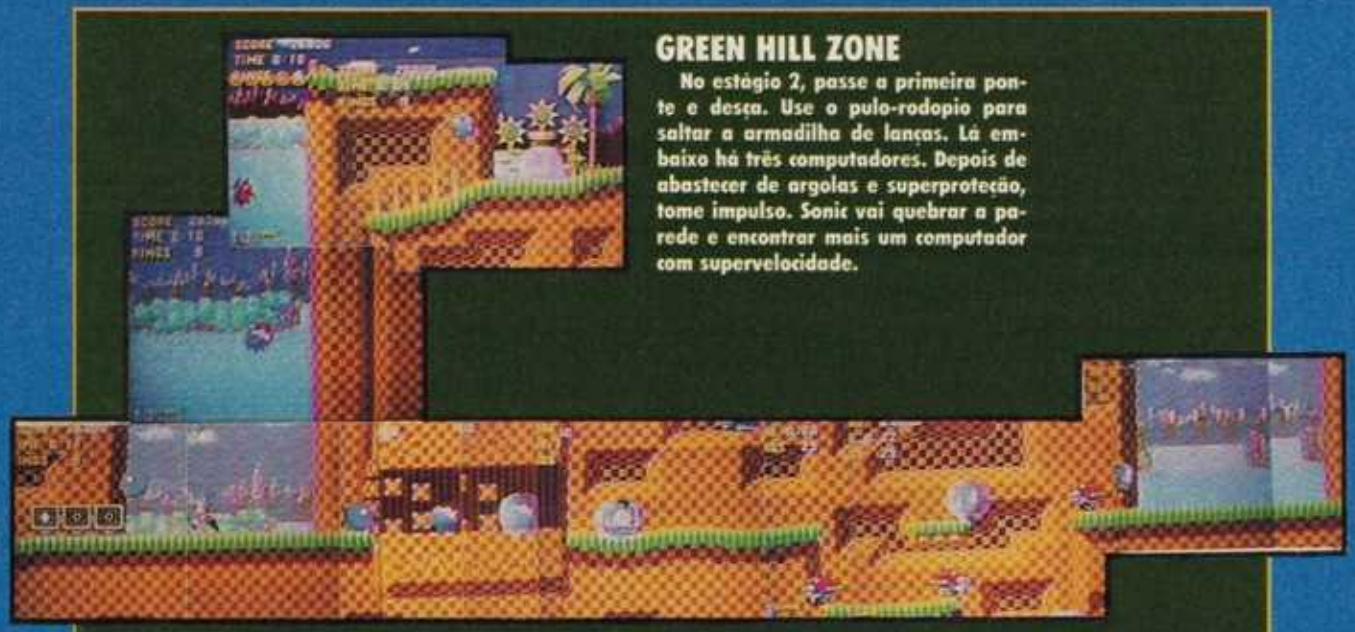
* tempo médio que a equipe de especialistas da Tec Toy levou para vencer o jogo pela primeira vez.

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

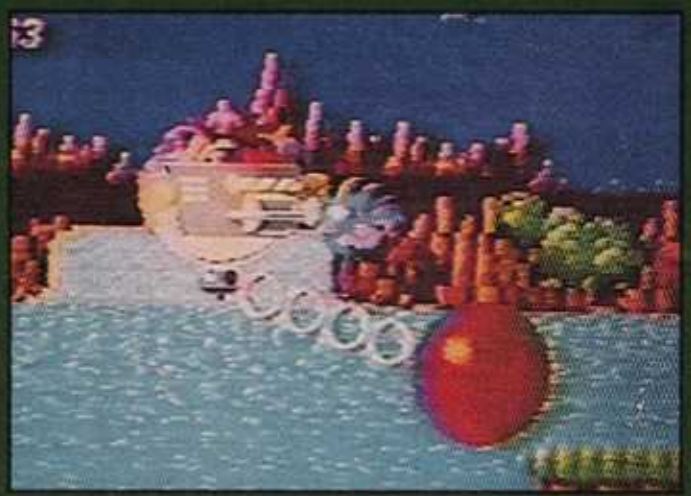
O porco-espinho mais veloz do mundo enche a tela de ação vertiginosa. Veja nesta matéria as dicas do piloto Rodrigo Rocco de Oliveira para este jogo incrível

Use esta dica para escolher o estágio em que quer jogar. Na tela de apresentação, aperte o direcional para cima, para baixo, para a esquerda e a direita. Você vai ouvir um som. Aí aperte o botão A e start juntos. Importante: até você pegar a manha, o truque pode não dar certo algumas vezes. Tente de novo.



GREEN HILL ZONE

No estágio 2, passe a primeira ponte e desça. Use o pulo-rodopio para saltar a armadilha de lanças. Lá embaixo há três computadores. Depois de abastecer de argolas e superproteção, tome impulso. Sonic vai quebrar a parede e encontrar mais um computador com supervelocidade.



No final do estágio 3, o Dr. Robotnik aparece pela primeira vez. Sua pequena nave parece inofensiva. Até que, de dentro dela, salta uma bola gigantesca de demolição. Proteja-se debaixo das plataformas. Fique escondido até que a bola vá para o outro lado e pule na nave.

LABIRINTH ZONE

Prepare-se. O estágio 3 desta fase é jogo duro. Você não vai ficar cara a cara com o Dr. Robotnik, mas vai ter que enfrentar uma subida gigantesca, cheia de lanças, robôs e fogo. Dá uma olhada. Esta escalada tira o fôlego de qualquer um.

Saca só o perigo. Sonic está cercado por água, ferro e fogo.

MARBLE ZONE

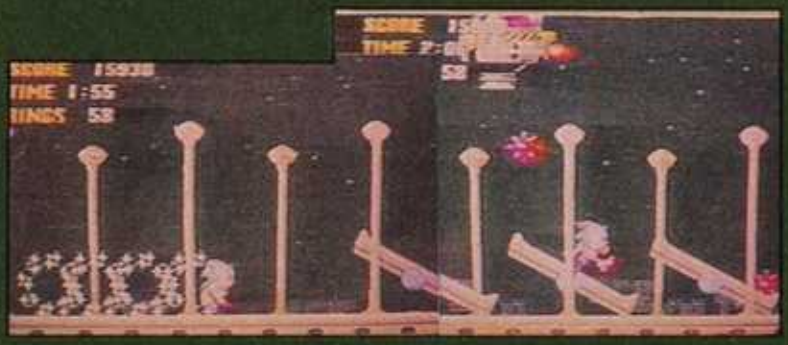
Os subterrâneos do terceiro estágio escondem uma vida. No final do rio de lava, aproveite o jato de fogo para saltar na pedra da esquerda. Depois de passar por várias armadilhas pontudas, você encontra um par de lanças móveis. Quando estiver em cima da segunda, dê um pulo contra a parede. Aí está a passagem secreta que esconde a vida.

Em sua terceira aparição, a nave do Dr. Robotnik surge equipada com um lança-chamas. Atraia a nave para a sua direção. Enquanto ela se aproxima, aproveite para dar vários pulos. Quando Robotnik lançar chamas, pule para o outro lado e espere. Repita a operação algumas vezes para liquidar com o doutor.

STAR LIGHT ZONE

O terceiro estágio desta fase tem muita coisa para fuçar. Depois que Sonic passa pelo par de gangorras você encontra um computador com superveloc idade.

Suba e volte até o segundo obstáculo para pegar impulso. Sonic vai estar tão rápido que vai quebrar uma parede num piscar de olhos. Debaixo da plataforma, há mais três computadores.



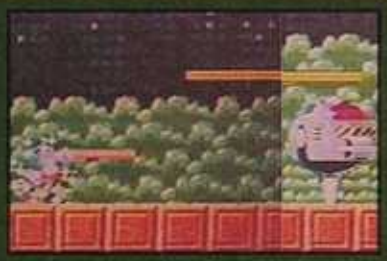
STAR LIGHT ZONE

Desta vez, a nave do Dr. Robotnik atira minas sobre gangorras. Para salvar a pele, Sonic deve ser rápido no contra-ataque.

Preste atenção para que lado está indo a nave e vá para a direção oposta. Espere a mina cair e pule na outra ponta da gangorra. A mina sobe e acerta o Robotnik em cheio. Mas atenção! A nave deve estar bem em cima da mina para este plano dar certo.

SPRING YARD ZONE

Esta fase combina montanha-russa com pinball. No terceiro estágio dela tem uma passagem secreta que exige alguma habilidade para encontrá-la. O segundo pinball não tem só uma porção de argolas. No canto direito, bem acima, há uma parede falsa que esconde dois computadores. Tome cuidado para não errar a entrada e dar de cara com a mina traiçoeira que existe logo abaixo.



Cuidado. Agora o Dr. Robotnik usa uma poderosa lança em sua nave para acabar com a vida do Sonic. Procure ficar no canto direito da tela e espere. Robotnik virá para cima do Sonic. Quando a nave estiver bem acima da cabeça dele, pule para a próxima pedra da esquerda. A lança da nave vai ficar presa na pedra em que você estava. Aproveite esta hora para saltar várias vezes na nave.

SCRAP BRAIN ZONE

O terceiro estágio tem uma passagem cabeluda. Sonic desce de elevador e encontra pela frente um cano de gás, duas esteiras rolantes — que giram super-rápido e em sentido contrário — e dois pistões compressores. Passar devagar é morte certa. A solução é pegar o maior impulso que você puder e atravessar o perigo com a cara e a coragem.

FINAL ZONE

O Dr. Robotnik abandona sua nave e aparece na última fase dentro de pistões que sobem e descem. Além de desviar de bolas de eletricidade, Sonic precisa adivinhar em que pistão ele vai estar. Fique no centro, espere as bolas se deslocarem e fique esperto para pular no pistão que piscar vermelho.

MEGA DRIVE

TOP SECRET

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Ao enfrentar o inimigo-chefe da quarta fase (o último antes da bruxa Mizrabel), Mickey deve esperar que ele se aproxime e abra um sorriso. É neste momento que você poderá cair sentado sobre sua cabeça.

JAMESSON DE MACEDO MORA
Florianópolis, SC

PHANTASY STAR 2

Existe um código que fará o game passar em câmera lenta. Para conseguir esta moleza, pressione o botão Start para pausar o jogo e então aperte o B (para ele ficar lento) ou C várias vezes (para ele ficar ainda mais leeento).

GHOULS AND GHOSTS

Você pode conseguir a invencibilidade neste jogo. Depois de ligar o console, aperte quatro vezes o botão Reset. Quando aparecer a tela de apresentação aperte quatro vezes o botão A, e depois mova o Direcional para cima, para baixo, para a esquerda e direita. Ao fazer estes comandos você ouvirá um som de harpa, e em seguida deve apertar o Start para entrar na seleção de jogadores (1 ou 2 players). Finalmente, segurando o botão B, aperte o Start e inicie o game.

GABRIEL F. ROZIN
São Paulo, SP

SWORD OF SODAN

Se você conseguir juntar quatro poções roxas, tome todas de uma vez e passará de fase.

PAULO E DAVID MACHADO DE OLIVEIRA
Niterói, RJ

SUPER HANG ON

Para selecionar o nível de dificuldade do game, ajuste de tempo, mensagens e ainda ouvir o Sound Test aperte os botões A, B, e C simultaneamente durante a tela de apresentação.

STRIDER

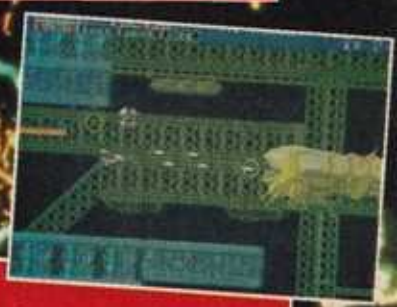
Para derrotar o grande mestre basta estar sempre colado nele e atirar sem parar, impedindo que ele use sua magia.

BRUNO PIO MARTINS
Rio de Janeiro, RJ

ALTERED BEAST

Neste jogo você também pode obter uma pontuação extra que o ajudará a engordar seu recorde. Em qualquer estágio, você precisa matar os três lobos azuis que vêm em sua direção e imediatamente agarrar as pílulas de Power Up que farão seu personagem transformar-se. Se conseguir fazer isso direitinho, você ganhará 100 mil pontos.

Sound Test: para ouvir todos os sons do game, aperte simultaneamente os botões Direcional na diagonal para cima direita, A, C, e Start.



THUNDER FORCE 2

Você quer aparecer na seção Game Over da revista? Então tente esta manha para estourar o placar em Thunder Force 2. Se nos estágios 1, 3, 5 e 7 você conseguir destruir as quatro bases dentro de um limite de tempo, ganhará muitos pontos. Veja na tabela quanto você vai faturar realizando esta missão impossível.

250 mil pontos	menos de 1 minuto
100 mil pontos	menos de 2 minutos
50 mil pontos	menos de 3 minutos
20 mil pontos	menos de 4 minutos

Nos estágios pares, onde a nave movimenta-se no sentido horizontal, você conseguirá mais pontos na medida em que conseguir eliminar mais inimigos. Veja na tabela abaixo quais são os prêmios para uma boa pontaria.

mais de 200 inimigos	100 mil pontos
mais de 150 inimigos	50 mil pontos
mais de 100 inimigos	20 mil pontos
mais de 50 inimigos	10 mil pontos

SUPER THUNDER BLADE

Aí vai uma manha para passar fácil, fácil pelos estágios 1, 2, e 3. No menu de opções, escolha o modo Hard e inicie o jogo. Então é só ficar paradão no canto esquerdo superior da tela e você não será atingido pelo inimigo.

POLYTRON®

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL

Nintendo é marco registrado da Nintendo Corp. Japão-EUA

NOVOS LANÇAMENTOS!

- BATTLETOADS
- YO! NOID/ROBOCOP II
- ATTACK II/SIMPSONS
- NINJA GAIDEN III

JOGOS MÚLTIPLOS E MUITO MAIS.

VENDAS A VAREJO E ASSIST. TÉC.
SP - R. Turiassú, 2145 - Pompéia
Fone: (011) 65-9898
SP - R. Vergueiro, 6116 - Saúde
Fone: (011) 63-8822
RJ - R. Conde do Bonfim, 346 - SL 204
Fone: (021) 228-4040

MAIS DE 200 TITULOS PARA PRONTA ENTREGA.
VENHA PARA ESTE MUNDO.

DIA DAS CRIANÇAS!
DE UM PRESENTE DO OUTRO MUNDO PARA SEU FILHO.

- Vídeo Game de 3ª Geração
- Adaptadores Importados
- Cartuchos 72 e 60 pinos com estojo personalizado.

CARTUCHOS P/ VIDEO GAME Cartuchos Compatível com Nintendo, Nacional e Importado.

VENDAS ATACADO - R. ESTELA, 515 - BL. A CJ. 91 - V. MARIANA-SP CEP 04011 - FONE: (011) 575-8656 - FAX (011) 549-6652

O AVANÇO DA IMAGEM

A sua revista de cinema e vídeo tem nova imagem. Mas você vai reconhecê-la: o melhor não muda, renova-se. Tudo que você sempre gostou em Set deu para aperfeiçoar ainda mais: panorama completo de videolançamentos e filmes em cartaz, entrevistas, revelações e bastidores. Este número tem Robert De Niro por trás da máscara, Mel Brooks numa "droga de vida", uma seleção muito louca de vídeos psicodélicos, a fábrica de desenhos de Hanna Barbera e o diretor Allan Parker sem mistérios. Revista Set de outubro: a evolução tá na cara.

SET CINEMA & VIDEO

EDITORA AZUL

NAS BANCAS

MASTER SYSTEM

TOP SECRET

GHOSTBUSTERS

Essa aqui é uma mamata para você começar o jogo com 9 129 000 e comprar os itens que quiser. Digite o código A.A. 6632413296. Assim fica fácil, não?

RICARDO SAMEZIMA DE SOUZA
São Paulo, SP

AFTER BURNER

Você pode passar ileso até a 12.ª fase ficando com seu avião em posição diagonal, do lado que preferir. Os tiros inimigos não o atingirão.

ADEMAR SECCO JR
Campinas, SP

R-TYPE

Existem muito mais sons neste jogo do que você imagina. Faça o procedimento normal para o Sound Test, ou seja, movimente o botão Direcional no sentido dos ponteiros do relógio durante a tela do Continue. Com isso, você entrará no Sound Test com 17 opções. Selecione a de número 17, pressione os botões 2 e Direcional para a direita e você irá para o som número 18. Ainda com o botão 2 pressionado, continue apertando o Direcional para a direita e você chegará à opção 95.

Agora que você já sabe fazer este Sound Test, selecione o som número 62 — é aquele que toca quando você consegue um crédito — e aperte o botão 1 três vezes para fazê-lo tocar três vezes. Depois, saia do Sound Test e você notará que seu número de vidas aumentou para 30.

Y'S

Para achar o primeiro livro: no quinto piso do castelo você achará uma estátua azul — é aí que está a porta que o levará ao livro. Você precisa usar a máscara para vê-la e penetrar na sala secreta onde está o que você procura. Obviamente, haverá uma asquerosa criatura que tentará impedi-lo, e você precisa vencê-la antes.

ALTERED BEAST

Siga estes códigos para conseguir Continues quando aparece o Game Over:

Primeiro Continue: diagonal para cima/esquerda, botões 1 e 2
Segundo Continue: diagonal para baixo/esquerda, botões 1 e 2
Terceiro Continue: diagonal para baixo/direita, botões 1 e 2
Quarto Continue: diagonal para cima/direita, botões 1 e 2

DONAY MENDONÇA CARVALHO
Anapolis, GO

OUT RUN

Se você ainda tem dúvidas sobre a direção a seguir quando chega nos trevos, fique ligado. No trevo que leva para a segunda fase, entre à esquerda; no que vai para terceira, direita; quarta fase, esquerda; quinta fase, direita.

DONAY MENDONÇA CARVALHO
Anapolis, GO

AZTEC ADVENTURE

Nas fases 3, 5, 7 e 9 Nino terá que enfrentar uma estátua asteca. Derrote-a usando flechas e a espada, e em seguida mude para a próxima tela sem matar os bonecos que a estátua solta. Com isso, ele ganhará uma vida. Voltando à tela anterior, a estátua ainda estará lá, e você pode repetir esta operação várias vezes e ganhar muitas vidas.

CRISTIANO C. DE AZEREDO
Florianopolis, SC

NINTENDO TOP SECRET

AFTER BURNER 2

Para começar o jogo com vidas infinitas, aperte os botões Select, A e B simultaneamente.

SANDRO MATTA e
JORGE BRUM
Poá, RS

DOUBLE DRAGON 2

Nos cartuchos piratas há uma manha que faz os inimigos simplesmente desaparecerem da tela — basta apertar os botões B e Select. Para mudar de fase, aperte o A, B e Select.

EDUARDO CARRION WEINER
Porto Alegre, RS

Para matar o último chefe, aperte os botões B e Select.

ALEXANDRE SATORU YAMAMOTO
São Paulo, SP

Para pular estágios após começar o jogo, aperte juntos os botões A e Select.

ARLINDO DE SOUZA JR
São Paulo, SP

MEGA MAN 3

Para dar superpulos, mantenha o botão Direcional do controle 2 pressionado, direção diagonal direita e, no controle 1, aperte o botão que faz Mega Man pular. Este truque também poupa as vidas do personagem quando ele cai num buraco: para fazê-lo voltar, é só dar um pulo.

RODRIGO MORAES BITTENCOURT
Niterói, RJ

CASTLEVANIA 3

Você pode fazer surgir o Sound Test deste jogo procedendo da seguinte forma: na tela em que aparecem as opções Opening e Password, aperte e segure os botões A e Start. Aí aparecerá a mensagem Sound Mode, e você só precisa colocar o botão Direcional para baixo ou para cima para escolher a música, apertando o B para mudá-la. Use o Start para voltar ao normal.

CARLOS A.M. LUNETTA
CARLOS EDUARDO ALONSO
São Paulo, SP

ROBOCOP

Se você já usou os três Continues e de repente leva bomba de novo, não se preocupe: há uma forma de prosseguir no jogo. Na tela do Game Over, aperte os botões A, B, Select e Start simultaneamente. Você irá para uma tela com o nome Robocop em letras grandes, e aí é só selecionar a opção Continue para voltar ao estágio onde havia parado.

NINJA GAIDEN 2

Na fase 3-1 aperte o botão Start, provocando a pausa do jogo. Com isso, o raio iluminará toda a tela por alguns instantes e você poderá ver onde estão os buracos.

ARLINDO DE SOUZA JR
São Paulo, SP

G.I. JOE

Quando aparecer a mensagem New Game e enquanto o Gal. Hawk estiver falando, aperte constantemente a tecla Select e a arma do Rock'n'Roll passará para 2A. Você não perderá sangue com os cinco primeiros golpes e o seu limite de vidas aumentará.

ARLINDO DE SOUZA JR
São Paulo, SP

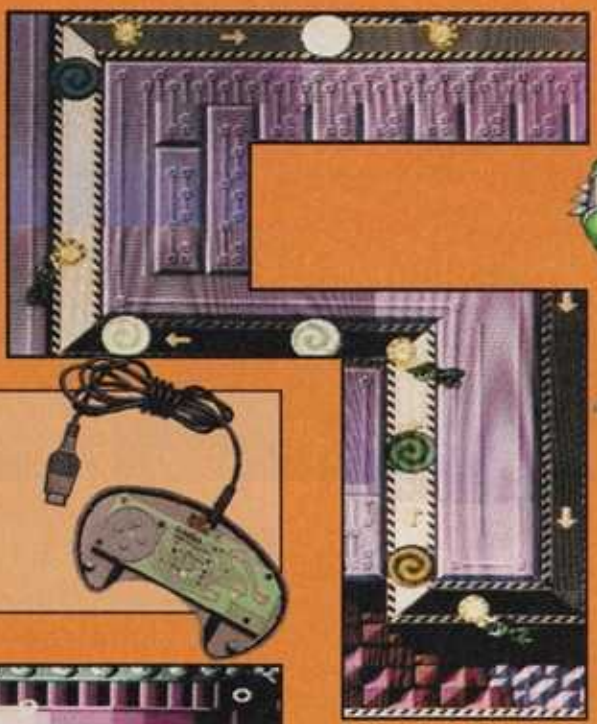
GAUNTLET

Você sabia que existem áreas escondidas neste jogo? Elas estão nas fases 1, 5, 79 e 94. Para encontrá-las, atire nas paredes dos labirintos destas fases.

TOP SECRET

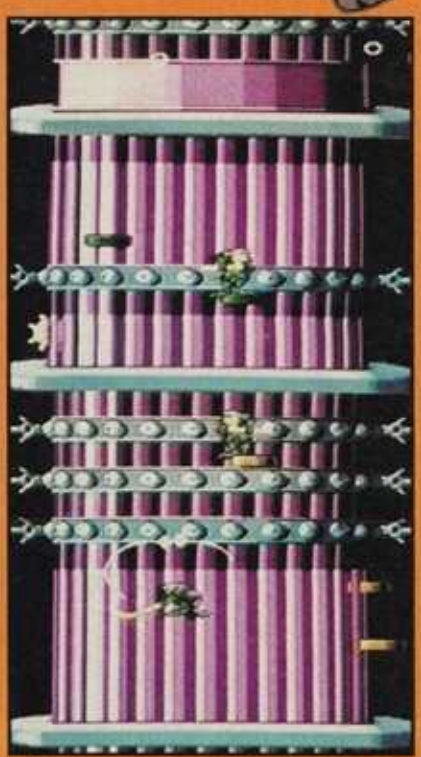
1 Para derrotar o grandalhão chifrudo no final da fase da Gargantua, parta logo para cima dele com uma cabeçada, encurralando-o contra a parede. Em seguida, ele vai ficar andando de um lado para o outro, e nesse momento ataque-o sempre pelas costas. Os movimentos do inimigo ficarão cada vez mais rápidos, até o momento em que você terá que ficar num cantinho e só atacá-lo quando ele chegar perto.

2 Na fase seguinte, o sapo percorre esta pista maluca agarrado numa espécie de roda. Para fazer as curvas da pista, que são a 90 graus, você deve ser muito preciso ao apertar o botão Direcional nas subidas, descidas, viradas à direita ou esquerda. É que, se o comando resultar numa diagonal, a roda perderá velocidade e a enorme bola que o persegue irá alcançá-lo. Numa atitude radical, nosso piloto Marcelo Hayashida resolveu tirar a "casca" do joystick — com isso, ele pressiona os botões Direcionais com maior precisão.



Removendo a tampa do joystick, fica mais fácil pressionar os botões Direcionais sem o risco de uma diagonal. Aqui, mostramos um controle de Phantom desmontado. Se quiser repetir o truque, evite tocar as partes metálicas da placa e certifique-se de que conseguirá remontar tudo depois.

3 No final de toda essa correria, é preciso enfrentar a bola. O sapo pode suspendê-la no ar e arremessá-la, dar chutes ou socos — enfim, usar todos os recursos. É uma tarefa difícil, pois ela movimenta-se rapidamente e sem um padrão definido.



4 A grande vila Dark Queen está no topo desta torre, que o sapo escala subindo nos poleiros. A torre está dividida em pedaços que giram conforme ele se movimenta para a direita ou esquerda, o que permite posicionar os poleiros. Nessa escalada, será preciso saltar bolas espinhudas, enfrentar monstrinhos ou nuvens que tentarão derrubá-lo com seus sopros. Contra esses perigos, use os bastões amarelos para agarrar-se (evitando ser soprado) ou como arma, já que é possível arrancá-los da torre.

5 No alto da torre, Dark Queen o espera. Muito ágil, ela transforma-se num furacão e depois, em rodopios mais lentos, fica dançando de um lado para o outro. Seus movimentos não têm um padrão definido, mas eles param por alguns instantes — e é aí que você deve partir pra cima dela com socos, pontapés ou cabeçadas. Se você conseguiu chegar até aqui neste jogo animal, vencer a vila não será nada de extraordinário. Sendo assim, boa sorte!

LANÇAMENTO: GAME GEAR, O VIDEOGAME PORTÁTIL.

Como transformar sonhos em realidade.

Agora você pode planejar os presentes dos seus filhos para o Natal, aniversário e até dia da criança. É só ir até uma loja de brinquedos autorizada, e entrar para o Clube Amigos da Tec Toy.
Você escolhe um dos brinquedos Tec Toy especialmente selecionados, e um plano para pagar, que pode ser de 6 a 12* meses sem juros. Você paga o preço à vista, mas dividido em parcelas que só sobem se o preço do fabricante subir. E no fim do plano recebe o brinquedo, com a garantia da Tec Toy, o maior fabricante de brinquedos eletrônicos do país.
Entre já para o Clube Amigos da Tec Toy.

CLUBE AMIGOS DA TEC TOY

Central de Atendimento ao Associado. (011) 831-2266

* em agosto, estão disponíveis somente planos de 6 meses.

• Ofertas de acordo com o Projeto N: 04/00/001/91 aprovado pelo Ministério da Fazenda. • As mercadorias aqui mencionadas têm suas quantidades limitadas na forma do artigo 48 do Decreto 70.951/72, que regulamenta a operação. • Os planos disponíveis estão limitados à prévia autorização da Coordenadoria de Sistemas da Fiscalização.

Portáteis

Novidades para o seu Game Boy e Game Gear

Mega Man — Dr. Wily's Revenge

Em sua aventura para o portátil da Nintendo, o herói-robô reencontrará alguns daqueles inimigos que não largam do seu pé — Iceman, Elecman, Cutman e companhia limitada. No primeiro estágio ele enfrenta os adversários do episódio *Mega Man 1*, podendo escolher também por qual começar. A segunda parte do game já é no interior do laboratório de Dr. Wily, onde a grande novidade é o inimigo Mega Man Hunter (ou caçador de Mega Man), que usa espelhos como arma. Vale a pena conferir as emoções desta nova e eletrizante aventura para o seu portátil. Dica: inicie o jogo com a arma do Elecman com a senha B1, D1, C2, A4 e B4.

Game Boy

Trax

Para quem curte jogos de ação, com tiros e loucas escapadas, este é um game acima da média. Você dirige um tanque de guerra que cruza, em todas a direções, 12 estágios infestados de inimigos. A festa é ainda maior quando se joga em quatro participantes, usando o adaptador para a interligação dos Game Boy. Entre os inimigos você encontrará outros tanques, foguetes teleguiados, helicópteros e artilharia terrestre. Os chefes, grandões e duros de matar, são um grande desafio para quem gosta de agito. Dica: dispare pelo menos dois tiros de cada vez, pois desta forma você conseguirá interceptar os tiros inimigos e em seguida detonar os adversários.

PORTÁTIL A TIRACOLO

Pegando carona na popularização do Game Boy no mercado brasileiro, a Chips do Brasil está lançando o Case Boy — um acessório feito sob medida para que você possa carregar seu portátil a tiracolo. Feita de borracha, esta "bolsinha" para carregar o aparelho também o protege da poeira, sujeira e impactos.

Extra! Extra!

GAME BOY CHEGA AO BRASIL

A partir do inicio de outubro o Game Boy poderá ser encontrado com facilidade em várias partes do País. A C. Itoh, empresa que representa os interesses da Nintendo no Brasil, está começando a importar os videogames portáteis e seus cartuchos para abastecer o mercado nacional com regularidade. Neste primeiro lote de importações, que é de cinco mil unidades, a C. Itoh está apenas testando se o produto será bem recebido pelo brasileiro. Se isso realmente acontecer, lotes maiores virão no futuro. Os Game Boy estão à venda na Mesbla.

TOP SECRET

Game Gear

SUPER MÔNACO GP

Um dos segredos para tornar-se campeão é saber equipar bem o carro, fazendo uma combinação correta entre motor e suspensão para cada tipo de circuito. Assim, nas pistas com muitas curvas, procure usar o motor Light Vapor e o aerofólio Wing Type 2. Já nos circuitos onde as retas são maiores e você pode correr mais, o melhor motor é o Firenze V-12 e o aerofólio Wing Type 1.

G-LOC

Ao enfrentar tanques e navios, não é preciso usar mísseis; a arma normal é suficiente para detoná-los. Economize sua melhor munição para inimigos mais poderosos.

WONDER BOY

Ao pegar o primeiro ovo que surge na tela, você ganhará um martelo. Se, até topar com o segundo ovo, você não tiver perdido uma vida, seu prêmio será o skate.

COLOQUE A TZ NA MEMÓRIA DO SEU GAME ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS

GAME BAG
Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-impacto e impermeável.

CARTUCHOS P/ GAMES
Grande variedade de cartuchos para todos os modelos de video games.

ESTOJOS P/ GAMES
Proteje e organiza seus cartuchos.

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC)

Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive p/ compras efetuadas por telefone!

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

Atendemos de 2.ª a 6.ª das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:

Rua dos Buritis, 436 São Paulo CEP 04321 Tel: (011) 578-7277 Fax: (011) 578-1031

Junto a Estação Jabaquara do Metrô

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Diagramadores: Celso Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Arte - Eliana Manso Bastos e Renata Borges Soares **Revisão** - Thais Helena de Souza Juarez **Fotografia** - Ivan Carneiro, Ivson, Martin Gurfein, Nicola Labate e José Santana Werner Rodrigues **Ilustrações** - Priscilla L. Fanas, Silvio Vitorino **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira **Texto** - Deborah Peleias **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Arnato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araujo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

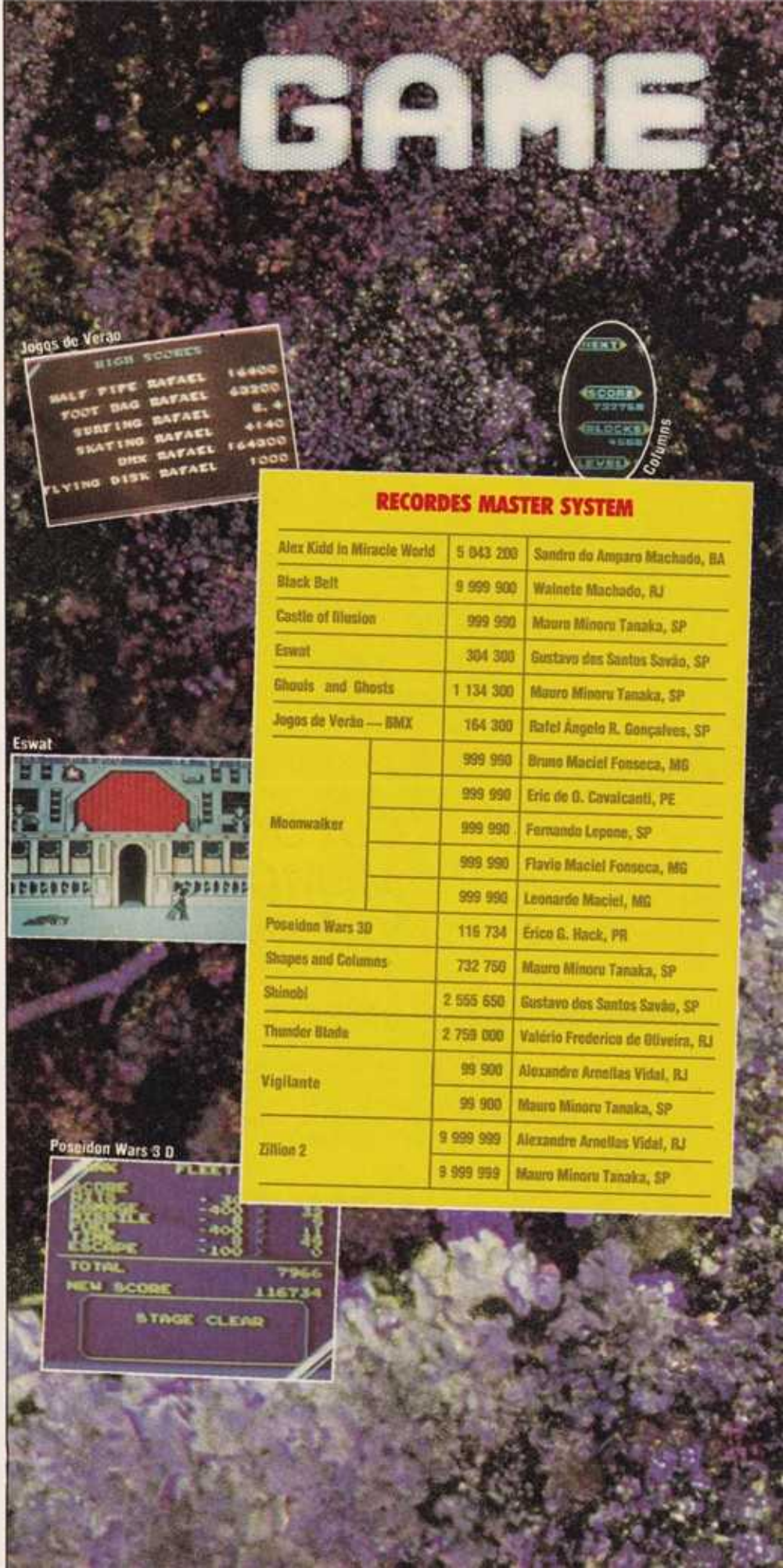
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Lége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex (011) 83178, Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: outubro 91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuida com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRAFICA DA EDITORA ABRIL S.A.



RECORDES MASTER SYSTEM

Alex Kidd in Miracle World		5 843 200	Sandro do Amparo Machado, BA
Black Belt		9 999 900	Walnete Machado, RJ
Castle of Illusion		999 990	Mauro Minoru Tanaka, SP
Eswat		304 300	Gustavo dos Santos Savão, SP
Ghouls and Ghosts		1 134 300	Mauro Minoru Tanaka, SP
Jogos de Verão — BMX		164 300	Rafel Ângelo R. Gonçalves, SP
Moonwalker		999 990	Bruno Maciel Fonseca, MG
		999 990	Eric de O. Cavalcanti, PE
		999 990	Fernando Lepone, SP
		999 990	Flavio Maciel Fonseca, MG
		999 990	Leonardo Maciel, MG
Poseidon Wars 3D		116 734	Érico G. Hack, PR
Shapes and Columns		732 750	Mauro Minoru Tanaka, SP
Shinobi		2 555 650	Gustavo dos Santos Savão, SP
Thunder Blade		2 759 000	Valério Frederico de Oliveira, RJ
Vigilante		99 900	Alexandre Arnellas Vidal, RJ
		99 900	Mauro Minoru Tanaka, SP
Zillion 2		9 999 999	Alexandre Arnellas Vidal, RJ
		9 999 999	Mauro Minoru Tanaka, SP

OVER

RECORDES NINTENDO

1942	355 050	Alex de S.D. Magalhães, RJ
Adventure Island	182 080	Moisés L. Margotto, ES
Code Name Viper	131 560	Renato Rabay Dutra, SP
Karate Kid	9 999 990	Leonardo D. Fernandes, RS
Mickey Mouse	1 235 700	Davi Fraga Alves, SP
Rad Racer	67 197	Adriano Granato Santana, SP
Robocop 1	481 008	Gustavo G. Vivancos, SP
Simpsons	212 710	Walter Amaro M. de Sá, RJ
Super Pitfall	9 999 500	Eduardo Dias Aquino, MG
	9 999 500	Eduardo Fonseca, SP
Top Gun I	172 200	João Batista de O. Vargas, SE

RECORDES MEGA DRIVE

Alex Kidd	9 990	Ricardo Hideki Aizawa, SP
Altered Beast	25 100 000	André Luis L. de Paula, SP
Castle of Illusion	1 074 700	Fernando Ferreira Matias, SP
Ghouls and Ghosts	1 587 000	Eduardo S. Santocchi, SP
Moonwalker	999 900	Elder William da Silva, SP

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAMA
Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril Abrilpress

Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.° andar CEP 22290. Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990 5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134 226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720 801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528. Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 252-4333 e 252-6794 FAX. Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

COMPUTER GAMES

PC

Conheça os novos jogos que a Brasoft está lançando

POPULOUS

Este jogo é a sua chance de bancar o Dono do Mundo. Em *Populous* você fará o papel de Deus, comandando e protegendo os Walkers — seres de boa índole que são seus seguidores. Controlando os fenômenos da natureza e alterando a topografia dos terrenos, você criará condições para que as populações de Walkers floresçam, criando casas, plantações e vilas. Mas tudo seria muito simples se fosse só isso. As forças do mal também têm suas populações, e você precisa evitar o crescimento delas — senão elas dominarão os pacatos Walkers. Quem comanda o mal é o computador, que lançará mão dos mesmos recursos que você — terremotos, chuvas e outras catástrofes naturais — para eliminar seus seguidores. Para quem gosta de jogos estratégicos, este aqui é um para jogar por muito tempo, pois são centenas de diferentes mundos para povoar.

STAR FLIGHT

A civilização de um planeta muito distante descobre ser descendente da humanidade. Eles mandam uma expedição à Terra para estudar suas origens, e você é o comandante. Aí começam as aventuras de *Star Flight*, um jogo de estratégia com pitadas de luta ao melhor estilo *Guerra nas Estrelas*. Primeiro você terá de formar e treinar sua tripulação para esta viagem, que será muito longa. No trajeto em direção à Terra, sua nave terá de pousar em planetas estranhos para obter suprimentos e combustível. Em alguns deles você encontrará povos amistosos, como os Velox — que têm a aparência de insetos — ou os Thriynn, esquisitos, porém dóceis. Com estes aliens será possível trocar minérios, ou outras riquezas que você possui, pelo combustível. Mas haverá planetas hostis, como os dos Ulek e Gazurtóides, onde conversar não adianta: será preciso lutar com eles e saqueá-los.

TOP SECRET

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

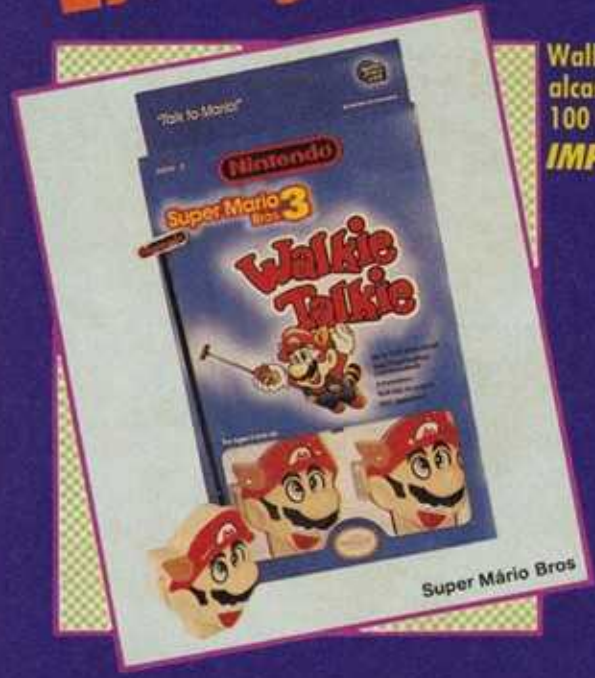
Como entrar na casa do governador, se há um bando de cachorros bem na porta? A resposta é simples. Na floresta, pegue a pétala amarela: ela tem um efeito sonífero. Na cozinha do bar, pegue a carne. Dê as duas coisas para os cachorros e eles vão cair no maior sono, facilitando sua entrada na casa.

Para comprar um barco, você precisa ter dinheiro. Vá ao armazém, passe uma conversa no velhinho, e ele lhe mostrará seu cofre cheio de dinheiro. O ancião abrirá o cofre duas vezes, o suficiente para você decorar a combinação. Depois ele sairá da sala, e você poderá aproveitar para abrir o cofre e pegar o dinheiro. Pois é, ser pirata tem dessas coisas.

Na ilha dos macacos você encontrará um macaquinho. Dê cinco bananas para o bichinho, e ele o seguirá até a grande cabeça do macaco. Abra a porta, puxando o nariz do totem do lado esquerdo, e o macaquinho irá ajudá-lo a entrar por ela — ele vai se pendurar no nariz e a passagem estará livre.

Rádio FM
com fone
de ouvido
IMPORTADO

LANÇAMENTO



Walkie Talkie
alcance de
100 metros
IMPORTADO

Venda em: Magazines, Lojas de Brinquedos, Lojas de Cine Foto Som.

ON DYNE IND. COM. LTDA.
FONE (011) 240-2955 — SP
FAX (011) 542-6618 — SP

COMPUTER GAMES

TOP SECRET

MSX

HINOTORI *(MSX 2.0 Megaram)*

Existem senhas específicas que lhe darão poderes ou objetos especiais durante o jogo. Para usá-las, tecle F1 e duas vezes os comandos HOME/CLS.

ILOVEHINOTORI - fará você ficar invulnerável, exceto contra as paredes
FULLITEMDAYOON - dará todos os objetos necessários para mudar de fase na hora que quiser
SUPERBALL - dará as cinco pedras mágicas que deveriam ser apanhadas durante o jogo. Chegando à sexta fase sem elas, o jogo não termina
METALSLAVE - dá 200 penas para comprar a arma que quiser

VINICIUS DO AMARAL
São Paulo, SP

NEMESIS

Estas password só poderão ser usadas uma vez durante o jogo. Elas lhe darão todas as armas. Anote aí:

primeira fase - MOMOKO
segunda fase - CHIC
terceira fase - AKEMI
quarta fase - TEIA

LUCIANO FERREIRA ALVES
São Paulo, SP

ZANAC

Quando aparecer a tela de apresentação, tecle a seqüência C, A, N, A, Z. Quando apertar a barra de espaço, terá outra arma — que agirá junto com a normal. Mas se você pegar outro poder, a arma especial não funcionará até que ele acabe.

GUSTAVO YUKIO OHASHI
São Bernardo do Campo, SP

ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!

A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE.
Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.
Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.
Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

NEO GEO

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O **NEO GEO** é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!

Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

SUPER NES

O **SUPER NES** (Super Famicon) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores.
O **SUPER NES** é super colorido.
Super promoção o seu preço de lançamento!

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser

GAME BOY

OUTROS TÍTULOS

GAME GEAR • Shapes and Coluns • S. Monaco • Psycho World • G-Loc • Wonder boy

GAME GEAR

E MAIS...

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO DINNERS, CREDICARD E VISA

VIDGAME

Av. N. S. de Copacabana, 1.133 - L. 108 - Copacabana - Tel.: (021) 267-0543 - CEP 22070 - Rio de Janeiro - RJ
Rua Visc. de Pirajá, 411 - sl. 202 - Ipanema - Tels.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ

AVENTURAS DA TURMA DA MÔNICA QUE NÃO ESTÃO NO GIBI.

"SALVE O SANSÃO" - O "televel Cebolinha" fica atirando coelhinhos para baixo, e você tem que ajudar a Mônica a apanhá-los.

Tamanho natural

"CEBOLINHA CONTRA O CAPITÃO FEIO" - Ajude o Cebolinha a derrubar com seu estilingue os monstrinhos que o Capitão Feio mandou para poluir a terra. Mas cuidado que esse vilão ataca pelas costas.

Tamanho natural

Retro AVENGERS

MINI GAME

Olha só que confusão na Turma da Mônica: de um lado Cebolinha contra o Capitão Feio, e de outro Cebolinha e Cascão aprontando com a Mônica. São os novos Mini Games da Tec Toy, cheios de emoção, aventura, musiquinhas e com várias fases de jogo. Só que ao invés de correr nas bancas, corra até a loja mais próxima.

TEC TOY

O máximo em Mini Game

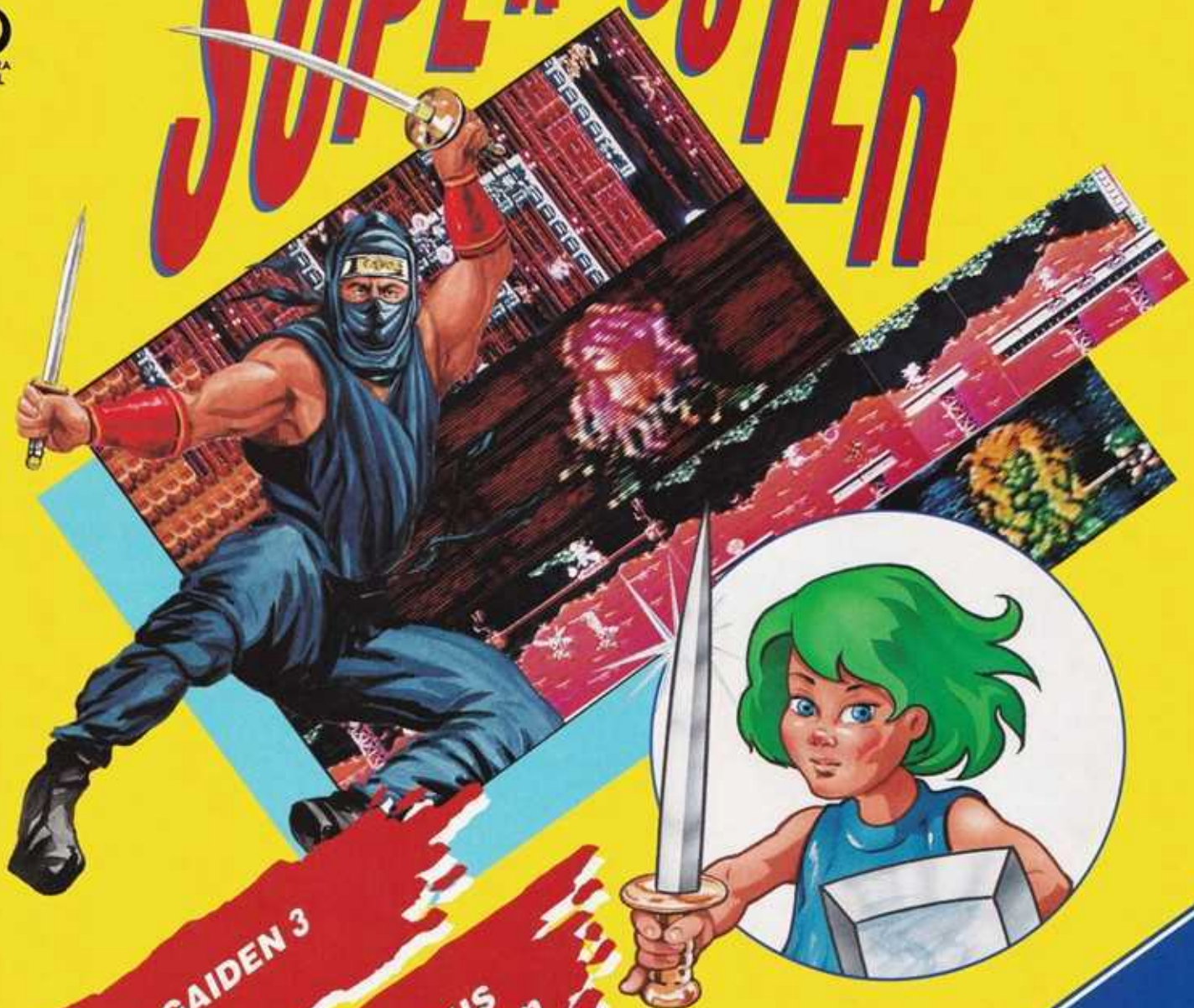
AÇÃO GAMES

Com mapas e dicas dos jogos

SUPERPOSTER

EDITORA AZUL

Brinde especial de AÇÃO GAMES — Não pode ser vendido separadamente



NINJA GAIDEN 3
Nintendo

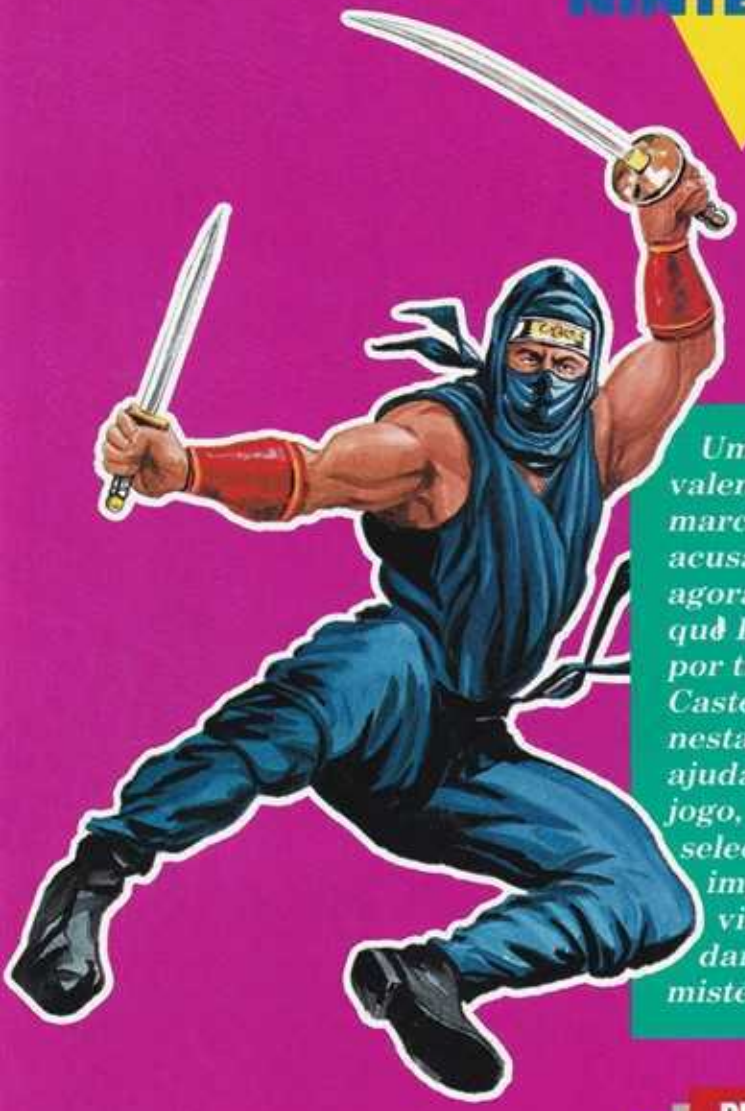
GOLVELLIUS
Master System

Brinde especial
DUAS SUPERESTRATÉGIAS CHOCANTES PARA VOCÊ DETONAR

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

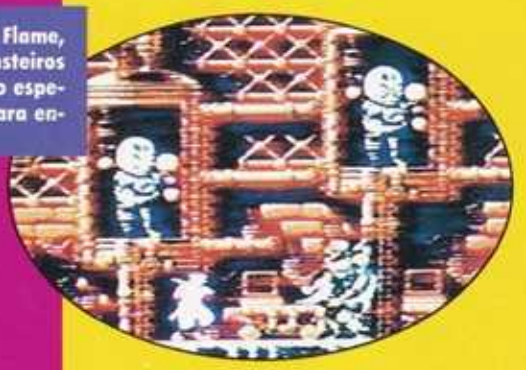
NINJA GAIDEN 3



Um terrível complô foi armado contra o valente Ryu Hayabusa, mestre nas artes marciais do Clã do Dragão. Ryu é injustamente acusado de matar a agente da CIA Irene Lu, e agora precisa provar sua inocência. Mas será que Irene está realmente morta? Quem estará por trás desta trama? As respostas estão no Castelo de Rocha, que o ninja procurará atingir nesta eletrizante aventura de sete estágios. Para ajudá-lo a vencer os desafios deste movimentado jogo, o piloto Marcos Roberto de Lima Ioiô *selecionou algumas das passagens mais importantes de cada estágio. Fique ligado no visual de* Ninja Gaiden 3 *e nas dicas que lhe darão uma força para desvendar mais este mistério.*

PRIMEIRO ATO

O chefe do primeiro ato é Dr. Flame, um monstro que cospe jatos rasteiros de fogo. Para vencê-lo, é preciso esperar que ele baixe suas garras para então espetá-lo com sua espada.



A aventura de Ryu começa no laboratório, um estágio de movimentação vertical e horizontal em que é preciso andar por plataformas repletas de inimigos. Aproveite o desafio moderado desta fase para treinar a nova habilidade de Ryu: pendurar-se nas barras horizontais. Nos corredores do laboratório, você encontrará itens preciosos para a jornada, como o que aumenta o poder espiritual do ninja e a arma que atira para cima e para baixo ao mesmo tempo. Estes dois itens podem ser encontrados na tela 1-1B, que mostramos neste mapa.

SEGUNDO ATO

Ao cruzar o deserto, na tela 2-1A, você perceberá que a areia é movediça. Se Ryu ficar marcando bobeira parado, afundará com certeza. Aqui você encontrará uns poucos círculos azuis para restauração de energia, e os ataques inimigos virão de cima e de baixo.

O chefe do segundo ato é o Gorgon, um monstro alado que solta bolas de fogo enquanto voa. Confunda-o pulando de um lado para outro e, quando o inimigo estiver parado, ataque.

Descendo pela cratera no final do deserto, Ryu encontrará as temíveis cavernas de lava. É grande a variedade de Power-Ups e armas que você encontrará aqui. A arma mais útil é a que dispara tiros de fogo, pois com eles é possível eliminar os inimigos em plataformas acima de você. No trecho da tela 2-2B, que aparece no mapa, existe também uma vida extra. Ao passar por esta fase, seja rápido: o rio de lava sobe rapidamente e poderá alcançá-lo.

TERCEIRO ATO

A terceira etapa da jornada de Ryu começa na Floresta Amazônica (tela 3-1A), onde é preciso caminhar à margem de um rio cheio de peixes voadores. Para pular sobre a água, use as plataformas altas (onde é possível pendurar-se) e as plataformas deslizantes. Nesta fase há uma vida extra.

No final do terceiro ato, Ryu (3-2D) encontrará plataformas com água corrente e, se ele parar de movimentar-se, será arrastado para o abismo. Não perca tempo: escolha o caminho pela parte mais baixa, pegue todos os itens e volte para cima, saindo deste tormento.

Vencer a dupla de gêmeos mutantes será o seu desafio final neste estágio. Mas fique ligado: apenas um deles é vulnerável. Você vai sacar logo qual é, pois ele pisca quando atingido pela espada. Matando-o, seu caminho estará livre.

QUARTO ATO

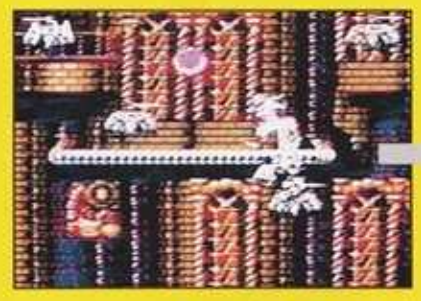
A habilidade de Ryu em saltar e pendurar-se será muito exigida na travessia da fase 4-1A. De todos os itens que você pode pegar aqui, o mais útil é o poder do escudo, que o protegerá dos inimigos que vêm de cima. Aqui tem outra vida extra também.

Na fase 4-2C, espinhos mortais saem do chão, dificultando sua travessia. Calcule bem o tempo que você precisa para a arriscada operação de caminhar de uma plataforma à outra e pendure-se, sempre que possível, nas correntes. A maioria dos itens está nas partes altas da tela.

Fats Folly é o nome do chefe no final do quarto ato. O esquema dele é enterrar-se no chão, atirar bolas de fogo e subir. Fique se movimentando em ziguezague até o momento certo para cutucá-lo com sua espada.

QUINTO ATO

Ryu está chegando perto do Castelo de Rocha. Na tela 5-1A, a melhor estratégia é ter calma. Elimine todos os inimigos que aparecem à sua frente e só depois avance. Se não fizer isso, os adversários que deixar para trás irão cercá-lo e dificultar seu trabalho.



Na tela 5-2B, as coisas vão ficar pretas para Ryu. Para subir as plataformas, é preciso escalar as paredes, tendo muito cuidado para não ser atingido pelos tiros inimigos. Neste trecho em destaque, você encontrará um item que elevará o poder espiritual do ninja ao máximo. Aproveite.

O chefe do quinto ato é meio metido a acrobata e fica dando saltos mortais enquanto solta estrelas e bolas de fogo. Quando ele estiver no chão, não perdoe.

SEXTO ATO

Na tela 6-1B, você cairá pelo corredor à esquerda. Suba pelas plataformas do corredor do meio e, quando chegar lá em cima, pule no corredor à direita. Lá embaixo está o final da fase.

Se você pensa que as plataformas da tela 6-2A são firmes, está muito enganado: elas afundam, e é preciso andar rapidamente. Mas tome cuidado para não pisar nos buracos, senão você também dança.

Na tela 6-2B, acima do terceiro vão, tem uma vida. Atire com sua arma de tiros de fogo e a vida cairá, revelando-se para você.

Para eliminar o chefe do sexto estágio, a tática é agarrar-se na parede, esperar o inimigo ficar bem embaixo de você e então saltar para trás, atacando-o pelas costas. Mas cuidado, pois o chão é daqueles que afundam.

SÉTIMO ATO

Depois de vasculhar o Castelo de Rocha, Ryu descobre as ruínas da nave (The Ancient Ship of Doom), onde abrigam-se seus inimigos finais (7-3A). Até penetrar no interior da nave, será preciso andar pela parte externa dela, enfrentando criaturas mecânicas e movendo-se com grande rapidez.

No interior da Ancient Ship of Doom (7-2A), uma infinidade de inimigos tentará frustrar a missão do ninja. Como se não bastasse, ainda é preciso tomar cuidado com os espinhos e paredes eletrificadas desta fase. Pegue todos os recarregadores de energia que conseguir, pois você irá precisar.

O sétimo ato tem três chefes, todos enormes monstros mecânicos. Se você conseguir chegar até este ponto com o máximo de sua energia, terá mais chances. Para enfrentar o primeiro (7-5A), use o poder do fogo e, quando este se esgotar, ataque com a espada. Suas armas poderão matá-lo mais rapidamente que os raios que ele manda em sua direção: sendo assim, não perca tempo desviando-se. Simplesmente ignore os raios e castigue o monstro sem tréguas.

Use a mesma estratégia com o segundo chefe (7-6A). Se tiver pouca energia, é preferível morrer e reiniciar o jogo com as baterias recarregadas.

Para enfrentar o terceiro chefe (7-7A), é preciso pegar o poder da Super Sword (superespada) na tela anterior. Coloque-se entre as garras dele, que é o lugar mais seguro para não ser atingido, e use a superespada para atacá-lo à distância. Primeiro, atire contra a saliência no centro do corpo dele. Com poucos tiros ela se desprenderá, deixando desprotegido o ponto vulnerável do monstro — que é a bolinha vermelha. Mais alguns disparos e você estará livre.

Fim da aventura. Ryu descobre a armação que fizeram para incriminá-lo e, o que é melhor, descobre que Irene está viva. O terceiro e último episódio da série *Ninja Gaiden* termina como os dois anteriores: com uma bela cena ao pôr-do-sol.

SUPERESTRATÉGIA

MASTER SYSTEM

Golvellius é o malvado vilão que, chefiando as mais terríveis criaturas, domina o vale do reino de Aleid. Várias pessoas do povoado foram aprisionadas no vale quando iam inocentemente buscar água em seus rios — até a filha de Aleid, a princesa Rena. É aí que entra em cena Kelesis, um destemido viajante disposto a salvar o reino e, claro, a princesa. Com estas dicas de Ricardo Samezima de Souza, *você saberá como ajudar Kelesis nesta longa jornada*

FASE 1

Password do chefe:
XWDM ZN8C 6EZK ULYC
DWP5 ZU62 ZP4Y UH6B
Para eliminar o primeiro chefe, espere ele atirar seus dois projéteis. Passe pelo meio deles e vá para cima do inimigo.

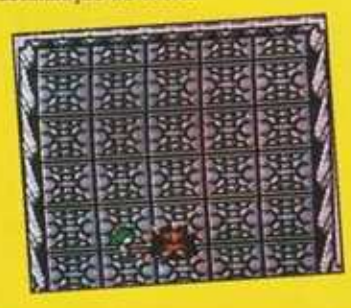
Localização do cristal

Buraco do chefe

FASE 2

Localização do cristal

Buraco do chefe



Password do chefe:
2F7X 22GP DQA5 2AG4
Z58Y KVOD TAHX J5OJ
O segundo chefe persegue Kelesis andando em círculos. Espere ele parar e parta para cima.

FASE 3

Localização do cristal

Buraco do chefe

Password do chefe:
HLBO W74B 48QK WDYB
N8C5 A56Z U42M A8CV
O terceiro chefe tentará atingi-lo com três bolinhas. Depois de soltá-las, ele desaparece e surge em outro lugar. Fique atento ao momento em que o inimigo reaparece e corra para pegá-lo enquanto ele ainda pisca.

FASE 4

Localização do cristal

Buraco do chefe

Password do chefe:
5V03 DQAH 2EUW DXLG
6RQK XKAG CBMK ECUJ

O quarto chefe atira umas bolinhas que se multiplicam quando caem no chão. Espere elas se dividirem, passe pelo meio e vá em direção ao cabeludo.

FASE 5

Localização do cristal

Buraco do chefe

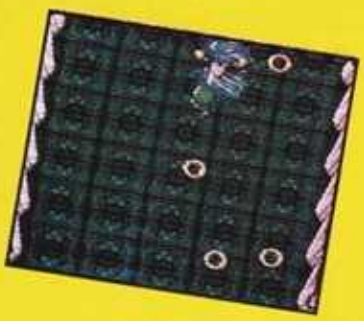
Password do chefe:
B7GU 2CPP X45G 8YTD
MPHO JT4D 3VWW S6FE

Os inimigos do final desta fase são dois monstros gêmeos. Se você ficar parado por alguns instantes, eles irão em sua direção para pegá-lo. Nesse momento, aplique um drible neles, saindo para o lado.

FASE 6

Localização do cristal

Buraco do chefe



Password do chefe:
GYLK NTCZ F4J6 LSOF
EZNQ 2605 DC5J 5T7L

O chefe da sexta fase gosta de deslocar-se pela tela como se estivesse desenhando um meio círculo. Fique dentro desse meio círculo, acertando o inimigo toda vez que ele chegar perto.

FASE 7

Localização do cristal

Buraco do chefe

Password do chefe:
Z6GU DTA3 PHV4 K2TD
MPH2 Z2N8 3MWW S2FE

O cabeludo chefe da sétima fase fica andando feito barata tonta pela tela, e só pára um tempinho para jogar sua cabeleira para a frente. Fique acompanhando a movimentação dele e ataque-o sempre de lado.

GOLVELLIUS

Depois de andar pelas sete fases do Vale da Perdição, matar os chefes e pegar os cristais, você estará apto a enfrentar Golvellius. O grande vilão esconde-se num dos buracos da fase 6, cuja localização você vê na foto. A password para Golvellius é:
G2N2 WPSB YXLM NB06
CBEQ N6QR V24B 5W7K

Agora é hora de pegar o vilão. Para enfrentar Golvellius, você precisa ter as duas ervas e a melhor espada. O chefão não pára quieto no lugar e lança raios de fogo difíceis de evitar. Como você está com toda a força e energia possíveis, parta para o ataque mesmo que isso lhe custe muitas vidas. Só com muita coragem você conseguirá enfrentar Golvellius e livrar o Vale da Perdição e o reino de Aleid. De quebra, conquistará para o herói Kelesis a mão da princesinha Rena.

ESTE É O MAIOR MAPA DO JOGO — O DA SÉTIMA FASE. USE-O PARA LOCALIZAR OS OBJETOS DE QUE VOCÊ PRECISA

1 Bíblias
Com elas, você pode acumular mais ouro

2 Erva marrom
Restaurar parte das energias

3 Bota
Usando este item, Kelesis andará por cima das árvores e da água

4 Espelho
Com ele, você poderá ver melhor os fantasmas

5 Randar
Comprando um randar com 150 ouros, suas energias serão totalmente reestabelecidas

6 Chefe

7 Dina
Não faça negócios com ela, caso contrário perderá uma vida

Diga-lhe apenas "no, thanks" (não, obrigado)

8 Cristal
Este é o último cristal que você precisa pegar para enfrentar Golvellius

Retro AVENGERS

RETRO AVENGERS

Em Prol da cultura Gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital de revistas antigas.

A Preservação do Acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso elas chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas NÃO deve ser aceito - denuncie !

Para manter este trabalho em plena atividade contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês !

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Roni Sérgio Sartor**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br